

Mestrado em Ensino do 1º e 2º Ciclos
do Ensino Básico

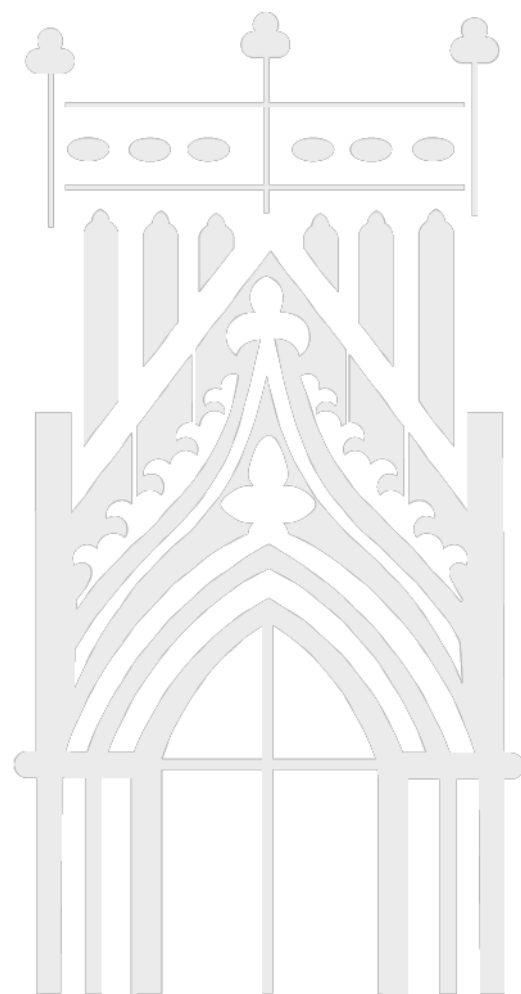
Relatório de Estágio da Prática
de Ensino Supervisionada

Maria Lúcia dos Santos Cantanhede

julho | 2018



Escola Superior de
Educação, Comunicação
e Desporto





Instituto Politécnico da Guarda

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

**A importância dos jogos didáticos na aquisição da
leitura dos alunos do 1º CEB**

Maria Lúcia dos Santos Cantanhede

Mestrado em ensino do 1º e 2º Ciclo do Ensino Básico

2018



Instituto Politécnico da Guarda

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

A importância dos jogos didáticos na aquisição da leitura dos alunos do 1º CEB

Mestrado em Ensino do 1º e 2º Ciclo do Ensino Básico

Orientadora: Professora Doutora Elisabete Batoco Constante de Brito

Dissertação apresentada ao Instituto Politécnico da Guarda, para obtenção do grau de mestre em professores do 1º e 2º CEB.

2018

Dedicatória

Dedico este trabalho a meu Deus, a minha família, a meus amigos e a todos os meus alunos de hoje, de ontem e de sempre.

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, a Deus pela dádiva da vida, pela oportunidade de existir, pela inspiração e ensinamentos; agradeço imensamente a meus queridos pais José Cantanhêde e Maria Raimunda Cantanhêde, pela dedicação, paciência e pelo amor incondicional dedicado a mim e a meus irmãos, pela firmeza de caráter e valores inesquecíveis incorporados a minha vida e a minha essência humana, herança daqueles que primeiro me amaram. Sinto-me grata a meus professores pelo incentivo, pela segurança do saber, de modo especial a meu primeiro mestre com o qual aprendi a ler as primeiras letras, meu pai meu mestre e amigo que registrou em minha memória as primeiras leituras, os primeiros saberes. Sou grata a todos os meus professores dos quais guardo com carinho boa memória.

Sinto-me grata a meus filhos Lúcio Flávio e Mila Stefanny pelo amor sempre presente, pelo carinho nas horas mais difíceis, pela força e incentivo tão importantes, quando pensava em desistir, pela verdade tão sinceramente dedicada a mim, e pela compreensão nas ausências às vezes necessárias, mas também pela alegria com que acolhiam e acolhem o que nos foi e é importante. Agradeço aos professores do Instituto Politécnico da Guarda pelo ensino de qualidade, pela dedicação e esforço para nos orientar bem, de modo particular agradeço a minha orientadora doutora Elisabete Brito sempre disposta a contribuir e a somar esforços neste projeto.

Sinto-me grata aos meus amigos de estudo pela parceria: Sônia, Maria Rosete, Natividade, Francisco das Chagas e Suely com os quais partilhei experiências no trabalho e no estudo. Agradeço aos meus alunos pelo carinho que sempre me dedicaram, por terem permitido que eu partilhasse com eles o conhecimento e experiências ricas de vida. Agradeço aos gestores da escola Professora Luzenir Mata Roma, in memória Wandilmar de Fátima, com seu incentivo, colaboração e Sílvia, atual gestora da escola, pela contribuição e parceria.

O jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver sua potencialidade e habilidades (...) incorpora valores, conceitos, conteúdos, trabalha a ansiedade, rever os limites, reduz a auto capacidade de realização, desenvolve a autonomia, a criatividade, aprimora coordenação motora, desenvolve a organização espacial, melhora o controle, amplia o raciocínio lógico, aumenta a atenção e concentração, ensina a ganhar e a perder.

(Lopes, 2000, p.35)

Resumo

O intuito deste trabalho surge no âmbito da Unidade Curricular da Prática de Ensino Supervisionada, integrada no mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto do Instituto Politécnico da Guarda, que decorreu na Unidade de Educação Básica Professora Luzenir Mata Roma, localizada no bairro de Vila Nova República na cidade de São Luis do Maranhão, nos anos de 2016/2017 (1º e 2º semestres).

O presente trabalho expressa as práticas pedagógicas (jogos didáticos, intervenções psicopedagógicas no aprender das crianças, diagnósticos periódicos dos níveis da leitura e da escrita, etc.) experimentadas e apresentadas, finalizando com uma reflexão crítica das mesmas. Tendo em vista essas práticas, especificamente, as vivenciadas no primeiro ano do 1º ciclo de alfabetização, apresenta-se um breve estudo de caso de natureza qualitativa. Sendo que, o mesmo privilegia a investigação-ação e acompanhamento dos resultados, visto que o trabalho é feito em sala de aula, tendo por objetivo central aplicar os jogos didáticos para a aquisição da leitura e, consequentemente, compreender de que modo a exploração dos mesmos contribuem na formação dessa consciência leitora.

Durante a pesquisa fez-se uso de algumas ferramentas didáticas, tais como: caça-palavras, cruzadinha, morrer na força, jogo da memória, bingo de letras e palavras, com o propósito de responder a alguns questionamentos referentes ao nível de aprendizagem de cada aluno, as preferências em relação aos métodos aplicados e o tempo de execução das tarefas. Escolheu-se a sala de aula para aplicação das atividades.

No final deste breve diagnóstico, ficou claro que os jogos didáticos causam maior impacto na aprendizagem significativa da leitura, muito provavelmente pela interação que se estabelece nas relações entre as crianças, os jogos e o conhecimento que se aprofunda neste tipo de atividade. Contudo, houve maior interesse pelo caça-palavras, cruzadinha e pelo bingo de palavras, nos quais houve uma grande adesão por parte dos alunos já alfabetizados. Enquanto que, os não alfabetizados gostaram mais dos jogos da memória e morrer na força.

Tais resultados permitem inferir, que a utilização dos jogos didáticos no processo de alfabetização se configura como um elemento facilitador da aquisição da leitura, e consequentemente, para a motivação para o progresso em idade escolar.

Palavras-chave: Prática de Ensino Supervisionada, leitura, jogos didáticos.

Abstract

The aim of this thesis has been prepared within the curricular unit Supervised Teaching Practice, that belongs to the Masters Course in School Education and Teaching on 1st Cycle Basic of School Superior of Education Communication and Sports of Instituto Politécnico da Guarda, took place in UEB Teacher Luzenir Mata Roma Basic Education Unit at Vila Nova República in the rural district of São Luís (the capital of Maranhão State), on school years 2015/2016/2017 (1st and 2nd semesters).

The present work expresses the pedagogical practices (educational games, psychopedagogic interventions in the learning of children, periodic diagnoses of levels of reading and writing, etc.) experienced and presented to a critical reflexion of the same. In view of these practices, specifically, the activities experienced during the first year of the 1st cycle of literacy, the brief case study of a qualitative nature is presents. Where the same favors the research action and monitoring of results, because the work is done in the classroom, whose central goal, is to apply the educational games for reading acquisition and consequently, to understand how the exploitation of them contribute in the formation of reader conscience.

During the research, some didactic tools were used, such as: wordsearch, crossword, hangman game, memory game, bingo of letters and words, with the purpose of answering some questions regarding the learning level of each student in relation to the applied methods and the execution time of the tasks. The classroom was chosen for the application of the activities.

By the end of this brief diagnosis, it became clear that educational games have the highest impact on the meaningful learning of reading, most probably through the interaction that is established in the relationships between children, games and knowledge that goes deeper into this type of activity. However, there was a greater interest in word search, bingo and word-bingo, in which there was great support from students who were already literate. While the non-literate liked the games of memory and hangman game.

These results allow us to infer that the use of didactic games in the literacy process is an element that facilitates the acquisition of reading and, consequently, motivation for progress at school age.

: Supervised Teaching Practice, reading, didactic games.

Siglas e abreviaturas

1º CEB	Primeiro Ciclo do Ensino Básico
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente.
INEP	Instituto Nacional de Educação e Pesquisa Anísio Teixeira
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
MEC	Ministério da Educação e Cultura
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental
PES	Prática de Ensino Supervisionada
PL	Planejamento
PNAIC	Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa
PNE	Pacto Nacional da Educação
RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

Índice Geral

Agradecimentos.....	ii
Resumo.....	iv
Abstract.....	v
Siglas e Abreviaturas.....	vi
Índice de Ilustrações.....	ix
Índice de Gráficos.....	x
Índice de Quadros.....	xi
Índice de Anexos.....	xii

Introdução.....	1
------------------------	----------

Capítulo 1 – Enquadramento Institucional.....	6
--	----------

1.1. Caracterização do meio.....	7
1.2. Caracterização da escola onde ocorreu a PES.....	9
1.3. Caracterização das turmas.....	14
1.3.1. Ano A- turma 61.....	14
1.3.2. Ano B- turma 71.....	15
1.3.3. 1º ano do ensino fundamental turma de alfabetização.....	17
1.4. Organização do tempo.....	21
1.5. Configuração da sala de aula.....	21

Capítulo 2 – Descrição da Prática de Ensino Supervisionada.....	27
--	-----------

2.1. Estágio uma experiência vivenciada na sala de aula.....	28
2.1.1. Ciências conhecimento válido para a vida.....	28
2.1.2. Matemática construindo o saber.....	30
2.2. Experiência de ensino/ aprendizagem do 1º CEB.....	31
2.3. Planificação das atividades desenvolvidas ao longo da PES.....	36
2.4. A PES e a análise evolutiva de desempenho dos alunos.....	40
2.5. Reflexão/ síntese final.....	43

Capítulo 3 – A Importância dos Jogos Didáticos na Aquisição da Leitura dos Alunos do 1º CEB.....	45
---	-----------

3.1. Apresentação dos conceitos de jogos didáticos e de leitura.....	49
3.2. Os jogos didáticos e sua aplicabilidade no contexto histórico.....	50
3.3. Os jogos didáticos e sua aplicação em sala de aula.....	53
3.4. Justificação da pertinência da investigação.....	55
3.5. Interferências que podem ocorrer na execução dos jogos didáticos.....	59

3.6. Metodologia.....	63
3.7. Procedimentos.....	64
3.8. Questionário de pesquisa.....	65
3.9. Análise dos resultados.....	68
Considerações Finais.....	74
Referências Bibliográficas.....	79
Anexos.....	85

Índice de Ilustrações

Figura 1 – Centro Histórico de São Luís.....	8
Figura 2 – Foto do refeitório.....	10
Figura 3 – Foto da frente da escola.....	10
Figura 4 – Foto da parte interna da escola.....	13
Figura 5 – Sala de aula ano A.....	14
Figura 6 – Sala de aula ano B.....	16
Figura 7 – Foto da área de recreação da escola Luzenir Mata Roma.....	19
Figura 8 – Foto da turma do 1º ano do 1º ciclo.....	22
Figura 9 – Foto do ano A- turma 61.....	22
Figura 10 – Sala de aula.....	29
Figura 11 – Sala de aula.....	30
Figura 12 – Alunos trabalhando em equipe fazendo uso do jogo da memória.....	32
Figura 13 – Alunos trabalhando em duplas com caça- palavras.....	33
Figura 14 – Alunos trabalhando em duplas com bingo de letras.....	35
Figura 15 – Alunos trabalhando em duplas na produção de textos.....	39
Figura 16 – Exposição de alguns jogos didáticos usados durante a PES.....	54
Figura 17 – Alunos trabalhando em equipe com auxílio dos jogos didáticos.	58
Figura 18 – Alunos de diferentes níveis trabalhando em equipe.....	59
Figura 19 – Alunos fazendo uso de uma dos jogos didáticos (caça- palavras).....	72
Figura 20 – Roda de leitura.....	72

Índice de Gráficos

Gráfico 1 – Idade das crianças.....	24
Gráfico 2 – Acompanhamento de estudo em casa.....	25
Gráfico 3 – Evolução do desempenho das crianças.....	41

Índice de Quadros

Quadro 1 – Etapas metodológicas de pesquisa	64
Quadro 2 – Perguntas indiretas.....	66
Quadro 3 – Perguntas diretas.....	66

Índice de Anexos

Anexo I – Cronograma das atividades planejadas.....	85
Anexo II – Planificação de um dos jogos didáticos (caça- palavras).....	87
Anexo III – Planificação de um dos jogos didáticos (cruzadinha).....	90
Anexo IV – Produção de frases.....	93
Anexo V – Verificação de aprendizado.....	96
Anexo VI – Exemplificação e análise da evolução de dois alunos.....	99
Anexo VII – Produção textual.....	103
Anexo VIII – Meu primeiro livro.....	107
Anexo IX – Aula de Ciências: Vírus.....	119
Anexo X – Aula de Matemática: Números naturais.....	120
Anexo XI – Questionário de pesquisa.....	125

Introdução

Este trabalho de Prática de Ensino Supervisionada (PES) é parte integrante do curso do mestrado em educação escolar do Ensino Básico, ministrado pela Escola Superior de Educação e Desporto (ESECD), do Instituto Politécnico da Guarda (IPG).

Como tal, é assegurado o título de mestre em educação do 1º e 2º ciclo do Ensino Básico (CEB), prescrito pelo Decreto-Lei (DL) nº 43/2007 de 22 de fevereiro. A PES constitui-se de uma parte relacionada ao estágio e a outra parte embasada no exercício de sala de aula e experiência profissional.

Estagiar é sempre um momento de suma importância na prática de todo o profissional, pois amplia a reflexão sobre a sua ação acadêmica, auxiliado pelos docentes cooperantes e supervisores. O estágio aconteceu com um grupo de alunos do ano A e do ano B do ensino básico, no ensejo de preencher lacunas existentes em algumas áreas do ensino, como a matemática e as ciências. E com alunos do 1º ano do ciclo de alfabetização, turma na qual sou professora regente.

Apesar de o estágio se mostrar sempre como um desafio, trata-se de um momento rico, ao fazer memória de ações já distantes da prática, pela vasta experiência alcançada. Isso porque trabalho há vinte e dois anos como professora alfabetizadora na rede municipal de ensino básico, no município de São Luís. Durante esse tempo lecionei nas séries iniciais do primeiro ao quinto ano.

Paralelamente, há alguns anos, trabalhei na rede estadual de ensino, nas séries do sexto ao nono ano, nas disciplinas: de Geografia, História, Ensino Religioso e Língua Portuguesa. Atualmente, leciono as disciplinas de Língua Inglesa, Filosofia e Artes, inclusive no ensino médio. E mais recentemente, há quatro anos, consegui uma ampliação de carga horária no município de São Luís, ficando com quarenta horas. Ou seja, durante três dias da semana ministro aulas nos três turnos.

Esta experiência me fez entender que a leitura da palavra seguida da leitura de mundo, oportuniza ao indivíduo um universo de possibilidades, entre as quais, o acesso às informações, aos conhecimentos construídos socialmente e à cidadania. Segundo Paulo Freire (1989, p.9), “a leitura de mundo precede a leitura da palavra, são as experiências, as histórias, as lembranças, material rico de interação com o mundo, nem sempre levado em conta pela escola”.

Na opinião de Vygotsky (1996, p.78), “a relação professor-aluno não deve ser uma relação de imposição, mas sim, uma relação de cooperação, de respeito e de crescimento, no qual o aluno deve ser considerado como um sujeito interativo e ativo no seu processo de construção de conhecimento. Assumindo o educador um papel fundamental nesse processo, como um

indivíduo mais experiente. Por essa razão cabe ao professor considerar também, o que o aluno já sabe sua bagagem cultural e intelectual, para a construção da aprendizagem”.

Inicialmente, o aluno confia no professor, os pais confiam no professor, cabendo a este, fazer do trabalho de ensinar uma oportunidade também de aprender, respeitando e permitindo que a criança tenha espaço para expressar seus talentos, na interação com o outro, com o mundo a sua volta, com os materiais didáticos que lhes são oferecidos e com o próprio professor. Para que ali se construa uma relação de oportunidades construtivas e proveitosas para ambos.

Nesse sentido, escola e família deveriam enxergar a criança como um ser ativo de aprendizado, envolto num conjunto de saberes, desde o seu nascimento. E como tal, devem buscar instrumentos que atendam essas características oferecendo recursos que além de facilitar a aprendizagem, aprimorem talentos. Por exemplo, crianças que têm talento para o desenho, pintura, expressão oral, raciocínio lógico matemático, canto, possuem aptidões que, muitas vezes, são ignoradas no decorrer do processo ensino aprendizagem.

Por isso, esta PES apresenta os jogos didáticos como recursos de grande relevância, visto que direcionam a criança, num processo dinâmico, onde ela interage o tempo todo com desafios e aprende brincando, porém com objetivos claros a serem alcançados. Assim, pensar nos incentivos e disponibilizá-los à criança, pode representar um grande avanço na aprendizagem global da criança, desde os primeiros anos de vida e na maioria das vezes tendo o professor como referência.

Segundo Nicoletti e Filho (2004) os jogos educativos possibilitam ao aluno, aprender de forma natural, prazerosa e dinâmica, porque trazem desafios que despertam nas crianças interesse na busca do conhecimento, além de oferecerem um maior envolvimento social entre os alunos, bem como, a formação de conceitos éticos, de solidariedade, de regras, de trabalho em grupo, de respeito mútuo.

Portanto, ser criança é poder brincar, percebendo-se agente no seu próprio desenvolvimento, é dominar a leitura, sob a alegria proporcionada pelos jogos didáticos de forma a fortalecer os anseios de sucesso no processo ensino aprendizagem.

Um aluno que não lê, dificilmente compreenderá questões primárias de qualquer área de estudo. Por mais inteligente que seja, necessita de leituras, não somente da palavra em si, mas também da arte, da cultura e porque não dizer, da ciência. É esse interesse individual que garantirá a qualidade do coletivo em sala de aula e no mundo, desde as séries iniciais, tendo sido despertado na emoção do aprender brincando, num fazer pedagógico de possibilidades para todos e no gostar de estudar que perpassa pelo gosto de ensinar.

Nos dias atuais, a escola tem enfrentado desafios cada vez maiores, assumindo de forma impensada papéis que a afastam intrinsecamente do seu papel social, tornando-se necessário fazer um breve comentário sobre as instituições de ensino, em especial as escolas públicas. Estas que atendem uma maioria esmagadora dos menos abastados, pensadas para contribuir com políticas educacionais desanimadoras, às vezes, criadas para reduzir gastos, incentivos, materiais, saberes essenciais.

Esse formato de gestão necessariamente tem comprometido a eficácia da sua ação, no que diz respeito a todo o processo ensino aprendizagem e a sua identidade. Segundo Bittencourt e Ferreira (2002), do ponto de vista didático as brincadeiras promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas, integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. Podem motivar as crianças para se envolverem nas atividades e despertam seu interesse pelos conteúdos curriculares. Segundo Brancher, Chenet e Oliveira (2005) várias situações experimentais indicam que quando as crianças brincam, aprendem.

Contudo, é inegável que o medo de errar, nas questões colocadas de forma obrigatória, compelido a fazer tarefas, tem intimidado os pequeninos e, dependendo do modo como isso é feito pelo professor, pode ser traumatizante, incapacitando a criatividade e avanço em todas as capacidades a serem desenvolvidas. Ao contrário os jogos didáticos podem se mostrar de forma prazerosa, instigante e produzir uma disponibilidade intelectual intensa.

As crianças em processo de alfabetização, por vezes, apresentam resistência em fazer atividades propostas pelo professor, justamente por não terem familiarização com as letras, com os números, com as formas, sendo necessário desenvolver a percepção dos pequeninos para a lógica que existe no aprendizado.

Então, torna-se pertinente conhecer e compreender como se dá essa mudança na percepção do aprendizado da criança, que tanto pode ser momentânea, como pode durar muito tempo. Certo é que ninguém aprende sem perceber-se aprendente, sem refletir o que aprendeu, e ler é entender o que leu, fazendo apropriar-se integralmente do objeto conhecido, o saber.

Para tanto, se faz necessário conhecer como se dá o desenvolvimento infantil. Segundo (Cunha, 1994; pp. 65), “é indispensável conhecer como a criança pensa, como se desenvolve, e quais as suas necessidades nas diferentes etapas do seu desenvolvimento”.

Vygotsky (1995) afirma que cada função psíquica no desenvolvimento cultural da criança aparece duas vezes: primeiro no social, como categoria interpsicológica; e, depois, no interior da criança, como categoria intrapsicológica (interna). Para este autor, o brinquedo, especificamente a brincadeira de “faz-de-conta”, é um domínio da atividade infantil que tem claras relações com o desenvolvimento da criança.

Por tudo isso, defende-se que o trabalho de alfabetização, seja feito com o uso contínuo de jogos didáticos, incluídos no planejamento e na dinâmica da sala de aula, de forma a ser aplicado, não só como incentivo à leitura, mas principalmente como metodologia aplicada ao desenvolvimento da leitura.

E como tal, o presente trabalho é uma empreitada individual que inclui informações relevantes no sentido de clarificar as ações realizadas no decorrer da PES. É também condição necessária para finalizar este mestrado e abrange o agrupamento de conhecimentos e competências adquiridas ao longo de uma vida acadêmica, que se realiza também por acreditar que “ninguém facilita o desenvolvimento daquilo que não teve oportunidade de aprimorar em si mesmo. Ninguém promove a aprendizagem de conteúdos, que não domina a constituição de significados que não compreende, nem a autonomia que não pôde construir. É imprescindível, que o professor que se prepara para lecionar na educação básica demonstre que desenvolveu ou tenha a oportunidade de desenvolver, de modo sólido e pleno, as competências previstas para os egressos na educação básica”.¹

Desse modo, entende-se que uma formação básica, é a materialização da formação como um todo, que consiste na aplicação eficiente de conteúdos na alfabetização. Foi pensado segundo orientações curriculares e os programas referentes ao ensino básico do 1º CEB. Este trabalho encontra-se organizado em três capítulos.

O 1º capítulo trata do enquadramento institucional e organização administrativa escolar do estabelecimento onde se desenvolveu a PES. O referido capítulo, partindo do geral para o particular, vem caracterizar e descrever o meio envolvente dos estabelecimentos. Iniciado pela caracterização do meio onde se insere a instituição, da própria caracterização dos espaços físicos, dos recursos humanos e materiais, quer a um nível mais amplo, de toda a instituição, quer mais específico, da sala de aula onde se realizou a PES. Caracteriza-se da mesma forma o grupo de crianças do ponto de vista sócio econômico e psicopedagógico.

O capítulo 2º começa por descrever todo o desenvolvimento da PES 1º e 2º. Dessa forma, se iniciou definindo o contexto legal e o contexto institucional, se referindo às experiências/atividades vivenciadas ao longo da prática pedagógica no 1º CEB. Evidenciada a partir da reflexão, da observação e do modo, como se realiza concretamente e teoricamente nos procedimentos de planificação, lecionação e avaliação das atividades desenvolvidas, tendo como ponto de partida, as diferentes áreas de conteúdos/ áreas disciplinares referentes aos espaços educativos em foco. Ao finalizar a observação da PES, se apresenta uma conclusão reflexiva.

¹ Artigos 22, 27, 32, 35 e 36 da LDB e nas diretrizes curriculares nacionais da educação básica.

Por último, no capítulo III, apresenta-se um breve trabalho empírico descrito no contexto da prática pedagógica ao nível do 1º CEB, permeado concretamente na área de estudo da leitura. Estudo resultante da oportunidade de explorar materiais concretos, como os jogos didáticos na alfabetização de crianças. Assim, o capítulo III evidencia um estudo de caso sobre diferentes tipos de jogos didáticos, aplicados como suporte para o desenvolvimento da leitura na alfabetização.

Pretende-se inserir neste contexto a abordagem da diversidade de jogos, com diferentes finalidades permitindo a priori, motivar as crianças para o processo da leitura em si. É um trabalho orientado para a utilização de diversos tipos de jogos didáticos, na tentativa de compreender de que forma, esta opção metodológica pode despertar o interesse das crianças, para o ato de ler e consequentemente, para a emergência do processo de leitura.

Assim, ainda no capítulo III se faz um sucinto enquadramento teórico sobre o tema descrito, seguido das metodologias utilizadas, realizadas com base na descrição e análise crítica e reflexiva de todas as situações e atividades subjacentes à temática desenvolvida, ao longo da PES e que se constituíram de fundamental importância, para a aquisição de competências e conhecimentos das crianças envolvidas.

Finalmente, apresenta-se a análise e interpretação das conclusões obtidas no decorrer das avaliações realizadas com as crianças, durante o estudo e as práticas pedagógicas. Este trabalho exprime portanto, uma concepção baseada no percurso da investigação, da reflexão e da ação. Por fim, se acrescenta as considerações finais e respectivas referências bibliográficas que serviram de base para a elaboração do relatório, bem como os anexos citados.

Capítulo 1

Enquadramento Instrucional

1.1.Caracterização do meio

São Luís é um município brasileiro, capital do Estado do Maranhão. Recebeu esse nome em homenagem ao rei da França Luís XV. Hoje é conhecida com vários codinomes carinhos entre eles: Ilha do amor, Atenas Brasileira, Cidade dos azulejos, Ilha Bela entre outros, por conta de sua exuberância e beleza naturais. Ela possui 827,141 km², sua população é de 1 082 935 habitantes segundo dados do IBGE ano 2016. Foi fundada no dia 08 de setembro do ano de 1612, por Daniel De La Touche senhor De La Ravardiere.

Única cidade Brasileira fundada pelos franceses, foi invadida por holandeses e, por fim, colonizada pelos portugueses. Localiza-se na ilha de Upaon-Açu, no Atlântico Sul, entre as baías de São Marcos e de São José de Ribamar. São Luís tem na sua história as marcas da sua identidade, das lutas do seu povo, nas suas conquistas e nas suas derrotas.²

São Luís compõe-se de um cenário belíssimo, conhecido por suas ruas e becos do centro histórico, com seus casarões e suas fachadas cobertas por azulejos portugueses ainda conservados pelo tempo. A ilha do amor, cantada em verso e em prosa, parece ter se perdido no tempo, conservando na sua imagem, resquícios de sua história, com seus túneis subterrâneos, suas belas igrejas: Do Carmo, Dos Remédios, De nossa senhora do Rosário dos pretos, Da Vitória, De Santana, quase todas interligadas por passagens subterrâneas.

Construções que se estendem até à fonte do Ribeirão, caracterizada pelas suas carrancas e sua água cristalina, que brota no centro da cidade há séculos. Além desta, há também a fonte das pedras, testemunha viva de batalhas e de conquistas, um espaço cravado no mercado central de São Luís, um recanto todo trabalhado na simplicidade quer na água cristalina que escorre de suas carrancas, quer na visão de suas árvores robustas, ou então na quietude e no silêncio que este espaço ainda conserva, apesar do barulho de carros e pessoas nos arredores.

Além de tudo isso, tem um povo hospitaleiro, com sua cultura rica de personagens, de danças, sua música, suas comidas típicas, os sabores singulares de suas frutas: bacuri, pequi, cupuaçu, juçara e tantas outras. Uma cidade repleta de belezas naturais, com casarões históricos, sobrados, como se pode observar na figura 1. À noite, a cidade vira um encanto, iluminada por lampiões, que acentuam a sua beleza, na riqueza dos detalhes que encantam até mesmo, quem sempre a vê e não se cansa de admirá-la. Na simplicidade de sua gente, que manifesta sua alegria através da arte e do seu modo de ser, deveras acolhedor. São Luís do maranhão, mostrada na

² As informações relativas ao município de São Luís foram adaptadas do Livro terra das Palmeiras (1991)

poesia de Gonçalves Dias como a “Terra das palmeiras onde canta o sabiá”, demonstrando seu amor, seu carinho e saudade da sua terra natal.



Figura 1 – Foto do Centro Histórico de São Luís.

Fonte: Jornal o Imparcial (<https://itbabies.net/tag/teatro-infantil/page/2/>)

Rodeada pelo mar, São Luís se mostra como parte de si mesma, num todo esverdeado pelos manguezais, berçários da vida marinha, e por assim se vê, em cada porto, a manutenção da vida nas lutas pela sobrevivência, na pesca artesanal, feita nas canoinhas coloridas pelo caboclo do Quebra-pote, do Arraial, da Estiva, do Coqueiro, do Tibiri e tantos outros portos espalhados em sua imensa costa.

Todo esse cenário respira as alterações naturais e momentâneas de um conjunto de valores, às vezes corrompidos e distantes do que se lhe foi um dia, pacata e segura na garantia do ir e vir somente ameaçado pelos folguedos construídos pelo imaginário popular. Um bom exemplo seria, certa carruagem que na calada da noite passa velozmente pelas ruas da paz e do sol no centro histórico, fazendo arrepiar aqueles que a ouvem passar. Quisera ainda fosse assim, o único temor dos Ludovicenses, como é chamado quem nasce em São Luís do maranhão.

São Luís é assim, um contexto arquitetônico belíssimo, que o descaso de seus gestores tem transformado em ruínas, não somente alguns de seus casarões, mas a sua alma, a sua identidade genuína, que a história e a arte insistem em preservar. Assim como a natureza na forma de manguezais e algumas das poucas reservas nos arredores do centro histórico, ainda resistem ao interesse imobiliário. Neste cenário residem a esperança e o sonho de pessoas que vivem nas comunidades periféricas, mas que ainda acreditam na educação e lutam por ela, como veremos a seguir.

1.2. Caracterização da escola onde ocorreu a PES

A comunidade de Vila Nova República³ é um bairro periférico de São Luís do Maranhão. Sua fundação ocorreu no ano de 1985, e se deu num processo de ocupação de terras, comum na época, e do qual surgiram outros bairros. O nome Vila Nova República foi dado em homenagem ao momento histórico e político de transição da ditadura militar, para um novo momento conhecido como a Nova República e a transição democrática. E, por ter o primeiro maranhense presidente da República do Brasil, o senhor José Sarney de Araújo Costa. Seus moradores em sua maioria, oriundos do interior do estado e de outros lugares mais distantes, construíram esse lugar e formaram a sua gente, carente, em busca de uma vida melhor na cidade grande. Sem infraestruturas mínimas para uma vida digna: saúde, educação, saneamento básico entre outros. Foram essas pessoas que, unidas por um objetivo comum, construíram o que se tem hoje. Trinta e dois anos se passaram e pouca coisa mudou, mas há duas escolas públicas no bairro. Uma é o jardim de infância Nova República que atende as crianças até 5 (cinco) anos de idade e a escola de Ensino Fundamental maior, a UEB Professora Luzenir Mata Roma, que atende as demais crianças.

O nome da escola UEB Professora Luzenir Mata Roma, foi dado em homenagem a uma professora, que dedicou toda a sua vida a educação de crianças. É uma escola pública da rede municipal de educação básica, e localiza-se na Rua da Pedreira sem número, no bairro Vila Nova República Maracanã, distrito industrial da cidade de São Luís, capital do Maranhão. Foi construída no ano de 1992, na gestão do então prefeito Jackson Lago, através da iniciativa do vereador Raimundo Assub, in memória, atendendo aos anseios dos moradores do novo bairro.

Era uma escola pequena, com apenas sete salas de aula, sem biblioteca, sem sala especial. No ano de 2001 foi reformada e ampliada pela primeira vez. Nessa época o poder público comprou um terreno ao lado da escola área usada para construir mais 3 salas de aula e uma biblioteca. Embora tenha melhorado a estrutura física do prédio, ainda assim, oferecia perigo a todo o corpo docente e discente, por conta da instalação elétrica bastante danificada.

Em 2015 a escola passou por outra reforma, que modificou a sua estrutura. No local onde havia árvores e boa ventilação natural, foi construída uma área coberta, e por conta dessa mudança as salas de aula ficaram muito quentes e abafadas, passando-se então a exigir que se colocasse ar condicionado nas salas de aula. Essa área coberta é um lado do pátio transformado em refeitório (figura 2). Ampliaram-se ainda os banheiros masculino e feminino. Nessa reforma trocou-se toda a fiação elétrica e colocou-se ar condicionado em todas as salas, devido à

³ As informações relativas a este ponto foram obtidas através do acervo UEB Luzenir Mata Roma, Março 1998 (depoimento de Abdon Araujo de Oliveira à professora Maria do Carmo Lisboa).

insistência, junto ao poder público, de gestores, coordenadores, professores, alunos e pais. As conquistas se concretizaram através das lutas das pessoas que anseiam por educação, e estas têm sido incansáveis.



Figura 2 – Foto do refeitório.
Fonte: Própria

Criou-se, assim, um espaço educacional como área de respeito, que compõe o mais belo dos privilégios dedicado a todos os seres humanos, independentemente da classe social. A UEB professora Luzenir Mata Roma, é um espaço de suma importância para o povo que dela usufrui crianças, jovens, adultos e suas famílias. Ela possui 1 quadro branco em cada sala de aula, todas as dependências possuem 2 janelões com venezianas, cada sala possui 25 a 30 cadeiras plásticas nas cores da bandeira do município de São Luís: azuis, verdes, amarelas e vermelhas. Cores também retratadas na fachada da escola recentemente pintada. (figura 3)



Figura 3 – Foto da escola Luzenir Mata Roma vista de frente.
Fonte: Própria

A escola funciona em três turnos, e cada turno tem uma quantidade diferente de alunos. O matutino, conta com 217 alunos no Ensino Fundamental menor, do primeiro ao quinto ano. O vespertino, conta com 245 alunos na modalidade regular do Ensino Fundamental, do quinto ao nono ano, e o noturno, conta com 47 alunos na modalidade Educação de Jovens e Adultos EJA.

Na escola existe uma biblioteca pequena, com poucos exemplares de livros, mas muito importantes para os alunos. É lá que os estudantes experimentam leituras, aventuras, diálogos e, fundamentalmente, o seu direito a cidadania. Pois se entende que cidadão é aquele que exerce na prática a sua consciência, passando a perceber-se agente, capaz de pensar e agir por si mesmo e pelos outros.

Há uma sala de educação especial que atende no máximo 6 alunos com necessidades especiais. Pequenina e improvisada, possui um computador, algumas cadeiras e mesas, um armário e muitos jogos didáticos usados para estimular e ajudar a desenvolver habilidades motoras, cognitivas e físicas dos alunos.

Há duas salas de primeiro ano do primeiro CEB, que atendem crianças de 5 e 6 anos de idade, em processo de alfabetização. Essa série não reprova, os alunos avançam com apoio didático, contudo, esse apoio é oferecido pelo próprio professor da turma no âmbito de sala de aula, juntamente com todas as crianças. Esse acompanhamento requer do professor estratégias e iniciativas que diminuam as diferenças no nível de aprendizagem, sendo uma boa iniciativa incluir na rotina das crianças os jogos didáticos, aplicados em sala de aula, como recursos facilitadores da interação entre a criança e o objeto do aprender propriamente dito.

Torna-se necessário dizer, que a escola, esse espaço democrático, cultural de valor singular para a sociedade, deveria atender essa clientela robusta de crianças, na íntegra de sua função, fazendo-se lúdica, pela natureza de seus clientes, acolhedora, apesar de sua rigidez e de suas normas. Porque isto sim, nos faria perceber o valor imprescindível que a escola tem, na atual conjuntura, onde parece que a ética deu lugar a corrupção e os valores se perdem em meio a tanta demagogia. Parece imperativo que a escola resgate seu valor e sua missão e possa fazer a diferença por assim dizer transformar e politizar, no sentido mais amplo, de favorecer a educação do homem que se constrói hoje.

Contudo, a instituição escola, ainda sobrevive, sob as bases do improvisado institucional, caracterizado pela troca constante de modelos adaptados as realidades diversas, e da política curricular pautada no rigor burocrático determinante na filosofia da escola pública, que parece ter perdido a alma, na medida em que não consegue desvincular-se de um projeto macro, pensado para suprimir o seu senso crítico.

É claro que não se pode pensar a civilização sem essa instituição, pois mesmo com suas reservas e contradições, é lá que se processam os saberes, que se formam o pensamento e a razão do homem que se deseja construir. Nessa perspectiva, unem-se escola e família para suprir, no educando, através do acompanhamento nas atividades, a construção de uma rotina de estudos, tão necessárias ao desenvolvimento de capacidades e habilidades de leitura e raciocínio lógico das quais dependem o seu sucesso escolar.

Um sucesso que necessita da ação da escola. Uma ação planejada que priorize as crianças em processo de alfabetização, proporcionando-lhes garantias de exclusividade do professor. Fazendo com que o mesmo tenha mais tempo para voltar sua atenção para o desenvolvimento das capacidades de leitura, de domínio da base alfabética, de compreensão das relações entre os saberes, comprometido com a eficiência do seu trabalho.

No entanto, isso não acontece na realidade. Na escola em questão, há duas salas de segundo ano, que atendem crianças de 7 anos em processo de alfabetização. Sendo que as mesmas são compostas, cada uma, por pelo menos 32 alunos para um único professor. Por conta disso, os alunos não possuem a atenção de que necessitam para desenvolver suas capacidades de leitura e escrita, em contrapartida, o professor se vê em um dilema: avançar no planejamento pedagógico, mesmo que alguns alunos não saibam ler, ou parar o conteúdo e voltar sua atenção para corrigir e sanar déficits na aprendizagem.

No terceiro ano, a situação não é diferente, geralmente, sendo este ano composto por 30 a 40 crianças de 8 e 9 anos de idade, onde a maioria ainda não domina a leitura e a escrita. Esse fato faz com que os professores adotem estratégias de controle, não somente do espaço, mas também, da dinâmica de seleção dos casos mais graves a serem trabalhados.

Assim sendo, mergulham incansavelmente na superação dos déficits na aprendizagem destes e daqueles, numa dicotomia de difícil solução. Pois, se por um lado, precisam reprovar um grande número de alunos que não conseguiram aprender, por outro lado, aprovar estudantes que ainda estão a desenvolver capacidades e habilidades não desenvolvidas e que são fundamentais para o seu avanço escolar, cria de certo modo um conflito psicológico no professor, de cuja responsabilidade os educandos dependem.

Fundamental seria que o aluno progredisse nos estudos, sendo alfabetizado no tempo certo, respeitando as individualidades para garantir através de avaliações diagnósticas, interferências pontuais, no processo ensino e aprendizagem. O estímulo é importante para o aprofundamento de saberes, o que não acontece muitas vezes, porque os alunos estão chegando às séries posteriores sem o domínio dos conteúdos básicos das séries anteriores.

Fora das salas de aula, a escola possui um banheiro masculino revestido de azulejos no piso e nas paredes. Há três divisórias, cada uma tem um vaso sanitário, um conjunto de três pias com torneiras e um chuveiro quase nunca usado. O banheiro feminino é semelhante ao masculino, possui quatro divisórias, com a diferença de que possui um espelho grande.

A sala de informática possui alguns computadores que não funcionam. Sua estrutura também é um improvisado e, infelizmente, não atende às necessidades dos alunos em fazer pesquisas, em conhecer as ferramentas que a tecnologia pode proporcionar. Assim, nem os alunos nem os professores dispõem dessas vantagens.

Na sala dos professores, tem dois banheiros um masculino e um feminino restrito a professores e funcionários. Além destes, existe um banheiro na secretaria, uma sala pequena para comportar todo o arquivo de documentos, mas é um espaço acolhedor. Há uma cozinha com dois depósitos pequenos de mantimentos e utensílios, um dentro da cozinha e um fora dela. Além do pátio coberto no centro da escola (figura 4), que foi transformado em refeitório, existe um pátio descoberto, no lado oposto, usado pelos estudantes para recreação.



Figura 4 – Foto interna da escola Luzenir Mata Roma.
Fonte: Própria

É uma escola pequena, que conta com 10 professores no turno matutino, 14 professores no turno vespertino, divididos entre as disciplinas de história, geografia, ciências, matemática, ensino religioso, língua inglesa, língua portuguesa, artes e filosofia. Ela funciona os 3 turnos com 60 funcionários, 2 servidores operacionais contratados, 3 terceirizados, inclusive o segurança. O turno vespertino possui 3 servidores contratados e 2 terceirizados. O turno noturno trabalha com apenas 2 funcionários. Na secretaria tem um diretor geral e um diretor adjunto que exercem cargo de confiança do executivo da prefeitura da cidade de São Luís.

Uma secretária, um agente administrativo, uma professora com desvio de função (professor (a) que por motivo de doença ou tempo de serviço, sai de sala de aula assumindo outras funções na escola) e uma coordenadora de ensino. Apesar das dificuldades, o trabalho na escola é pensado e aplicado no coletivo, visando a um melhor resultado e uma busca de qualidade.

Os alunos na sua maioria são esforçados, habilidosos, carinhosos e extremamente ativos. Eles gostam de desafios, gostam de trabalhar em grupos e em atividades que lhes propiciem partilhar conhecimentos, como por exemplo, seminários, jogos educativos, gincanas do conhecimento, peças teatrais, sendo no geral bons alunos.

1.3. Caracterização das turmas

1.3.1. Ano A – Turma 61

O ano A (figura 5) é uma série do ensino fundamental que apresenta algumas características bem específicas, devido a algumas situações tais como a introdução do ensino por disciplina com vários professores; a ampliação da carga horária e de horários diversificados; a introdução de conteúdos diferentes e de uma nova rotina de estudos que requer maturidade, adaptação e superação das dificuldades ainda existentes em seu desenvolvimento.



Figura 5 – Sala de aula ano A.

Fonte: Própria

Geralmente são crianças em processo de desenvolvimento, filhos de pais que trabalham e, devido a isso, não os acompanham nos estudos como deveriam. Muitos deles, ainda não dominam a leitura convencional e, por conta disso, seus registros escritos apresentam-se com problemas graves de ortografia, de ordenamento das ideias e do pensamento, mostrando-se, no entanto, dispostos a enfrentar e superar os desafios de cada assunto proposto.

Este ano é dividido em duas turmas. Uma das salas está localizada do lado esquerdo do prédio, de frente para o centro da escola. Nela funcionam as turmas de primeiro ano no turno matutino, e do ano A no turno vespertino, no turno noturno não funcionam.

Fiz meu estágio em matemática, na turma do ano A. Os alunos, na sua maioria, simpáticos, demonstraram interesse em fazer as tarefas, inclusive alguns alunos eram bem motivados, participando ativamente, enquanto que alguns se mostravam um pouco apáticos, quase não respondiam aos exercícios, embora a maioria da turma tivesse uma boa participação, percebe-se que poderia ter um melhor desempenho.

Algumas salas apresentavam antes da última reforma um cenário de depredação, pois suas paredes ainda guardavam marcas de alunos dos anos anteriores, em forma de rabiscos, nomes indecifráveis, construindo uma memória triste de se ver. É bem verdade que, tais fatos, tornam visíveis os problemas de indisciplina e falta de professores na rede pública de ensino contribuindo de algum modo, para o fracasso escolar de alguns alunos.

Contudo, é uma sala ampla, mas quente, depende de dois ventiladores, e dois aparelhos de ar condicionado, para ficar mais arejada. Como nas outras salas, há um quadro branco grande. Todas as suas venezianas foram totalmente cobertas e vedadas, por uma folha grande de Madeirit, uma espécie de papelão, o que torna a sala muito escura e sem ventilação. É nesse espaço que os pequeninos constroem seus saberes, intimamente ligados ao conhecimento do dia a dia, e os construídos pela humanidade, estes essenciais ao pleno desenvolvimento das mentes ainda em processo de maturação.

É neste momento de aparente vulnerabilidade do educando, que deveria ocorrer a interferência oportuna do uso de jogos didáticos, por um lado, para envolvê-los no processo ensino e aprendizagem, despertando-lhes o prazer no aprender o novo e, por outro lado, inseri-los nos contextos do desafio, da criatividade, da tomada de decisões, por estarem cognitivamente aptos ao conhecimento.

1.3.2. Ano B – Turma 72

A sala do ano B (figura 6) tem um formato retangular, é um pouco escura, suas paredes também estavam fortemente marcadas por rabiscos, mensagens de alunos, e algumas siglas comprometedoras. Atualmente a sala é ambientada com cadeiras e mesas individuais na quantidade suficiente ao quantitativo de alunos, um quadro branco grande, 2 ventiladores, 2 ares condicionados. Sua estrutura ainda que humilde, representa a oportunidade de acesso à educação pública, para milhares de crianças, jovens e adultos, que por ela passam.

Mas, para que isso aconteça, faz-se necessário, no mínimo, um ambiente educacional que potencialize as capacidades e habilidades dos educandos. Cada sala de aula é semelhante variando um pouco no tamanho e na largura. O importante, contudo, é perceber a satisfação de cada aluno ao estar em sua sala de aula. Espaço de oportunidades, experiências, laboratório do conhecimento. Local universal de partilha do saber. Lugar onde eventualmente podem nascer líderes, mestres, cientistas, filósofos e tantos outros bons frutos do conhecimento.



Figura 6 – Sala de aula ano B.

Fonte: Própria

Portanto, uma simples sala de aula pode suscitar no aluno o desejo, de ser mais que um mero estudante, ser um pesquisador, alguém capaz de compreender os anseios da humanidade e potencialmente transformar-se, através do conhecimento em mecanismo de transformação do meio. A matéria- prima para isso é constituída, muito mais de força de vontade de professores e alunos, de sua coragem e amor ao ser humano e ao estudo, do que necessariamente de políticas públicas de ficção.

Apesar disso, é verdadeiro afirmar que tem havido esforços, no sentido de melhorar a dinâmica do fazer pedagógico, um exemplo, refere-se às mudanças nas regras de aprovação e reprovação de alunos dentro do currículo onde, a partir do ano de 2017, somente os alunos do primeiro ano do primeiro ciclo não poderão ficar retidos, nas demais séries poderão, caso seja necessário.

Não quer dizer com isso, que a escola precisa reprovar para ser boa, longe disso, potencialmente, é preciso que a escola seja aquele espaço, onde a criança e o jovem, uma vez plantados como semente do saber, possam munidos de consciência, germinar partilhando conhecimentos múltiplos de forma ética, poder ser e florescer experimentando cientificamente, em laboratórios bem equipados, que lhes permitam experimentar saberes para então se transformarem em multiplicadores, dando muitos bons frutos para a sociedade em forma de sabedoria, justiça, liberdade e paz.

1.3.3. 1º ano do ensino fundamental turma de alfabetização

A PES aconteceu basicamente na turma de primeiro ano do Ensino Fundamental, base dos estudos e pesquisas sobre a eficiência do uso dos jogos didáticos na alfabetização de crianças. A sala é composta por 27 crianças entre meninos e meninas destes, 14 são meninos e 13 são meninas. Todas as crianças são de nacionalidade brasileira e habitam no bairro de Vila Nova República. Dos 27 alunos, 4 não conseguem acompanhar as tarefas de leitura e de escrita, carecendo de atividades diferenciadas e de um acompanhamento especial, e destes ainda há um aluno que não acompanha o nível cognitivo dos demais.

Para o ciclo básico, é importante dizer que há apenas um professor titular em sala de aula. Mas cada professor tem direito a um PL⁴ durante a semana. Nessas ocasiões assumem as turmas professores substitutos. Sendo que, o professor regente é responsável por todo o conjunto de saberes curriculares planejados para o momento, os quais podem ser: português, matemática, geografia, ciências, história, arte e ensino religioso que constituem os componentes curriculares obrigatórios que a escola disponibiliza aos alunos.

A instituição não oferece aos alunos a disciplina de educação física, embora seja obrigatório, o único momento em que se exercitam fora de sala de aula, é durante o intervalo de 20 minutos para o lanche. No entanto, a secretaria de Educação Fundamental afirma através dos PCNs (1997) que “O trabalho de educação física nas séries iniciais do ensino fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem, desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções”.

Os PCNs afirmam que a prática da Educação Física na escola poderá favorecer a autonomia dos alunos para monitorar as próprias atividades, regulando o esforço, traçando metas, conhecendo as potencialidades e limitações e sabendo distinguir situações de trabalho corporal que podem ser prejudiciais.

A Lei de Diretrizes e Bases promulgada em 20 de dezembro de 1996 busca transformar o caráter que a Educação Física assumiu nos últimos anos ao explicitar no art. 26, § 3º, que “a Educação Física, integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da Educação Básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativo nos turnos noturnos”. Dessa forma, a Educação Física deve ser exercida em toda a escolaridade de primeira a oitava séries, não somente de quinta a oitava séries como era anteriormente.

⁴ PL- Planejamento. Dia destinado ao planejamento do professor.

Os PCNs (p.25) afirmam ainda que o lazer e a disponibilidade de espaços para atividades lúdicas e esportivas são necessidades básicas e, por isso, direitos do cidadão. Ademais, sugere que “se for o professor polivalente quem ministra as aulas de Educação Física abre-se a possibilidade de, além das aulas já planejadas na rotina semanal, programar atividades em momentos diferenciados, por exemplo, logo após alguma atividade que tenha exigido das crianças um grau muito grande de concentração, de forma a balancear o tipo de demanda solicitada” (p. 45).

Além disso, a escola dispõe de uma estrutura limitada principalmente quanto a materiais como a máquina de tirar cópias que há um ano não funciona, não dispõe de sala polivalente e, em sua maioria, não se percebe um acompanhamento dos pais no rendimento dos filhos. Então cabe ao professor regente de sala de aula, assumir o desafio de alfabetizar as crianças, utilizando os recursos existentes. Quanto aos jogos, a escola recebeu alguns tipos diferentes com a aplicação do PNAIC (2014) que propõe trabalhar com jogos didáticos tanto na alfabetização para a leitura quanto na aprendizagem da matemática.

A questão é que, trabalhar com jogos didáticos, exige um espaço maior para o diálogo entre professor e aluno e uma disposição rotineira ao desafio de socializar, no coletivo de sala de aula os saberes, a criatividade, a consciência dos limites entre o direito individual e o direito do grupo. Sabendo-se que, essa rotina requer de ambos, além da motivação e disponibilidade para o exercício prático dessa compreensão mútua, a vontade de fazer/aprender; estas que são condições vitais para a maturidade no fazer pedagógico.

Existem fatores/ variáveis envolventes no processo ensino aprendizagem, que podem comprometer o seu resultado final, tais como: o não planejamento do tempo de execução de cada tarefa, extenuando assim, o interesse das crianças na própria tarefa; os vastos momentos de dispersão das crianças, que podem gerar baixa concentração e baixo rendimento. Isso requer que se crie situações de participação voluntária com incentivos que podem ser premiações; além disso, as crianças precisam de uma referência que limite seus excessos de forma pacífica, trazendo de certo modo segurança ao processo, pois a criança precisa dos limites que os jogos didáticos promovem através de suas regras.

Além destes, pode existir ainda uma diferença acentuada entre os níveis de desenvolvimento na leitura de cada criança. Sabendo-se que, no geral, as salas de aula são heterogêneas e que isso pode se tornar uma dificuldade, com o uso dos jogos didáticos na alfabetização essa diferença deve ser vista não como um problema, mas como situação complementar.

Esse entendimento interfere positivamente, na dinâmica do trabalho com as crianças em processo de alfabetização, pois, valoriza de certo modo a bagagem intelectual que a criança carrega consigo, apresentando a ela chances reais de aprendizagem, através de uma disposição coletiva, situação que gera respeito aos direitos de quem já sabe ler e escrever.

Portanto, esse espaço conciliador entre a razão de educar e as contradições desse movimento, requer um olhar criterioso sobre todo o contexto onde se processa o ensino nas suas minúcias, para que não se perca de vista, o principal objetivo desse exercício que é o desenvolvimento da leitura de todos os alunos.

Quanto ao espaço, a escola possui uma pequena quadra interna (figura 7) que permite às crianças, a prática de atividades físicas, localizada bem próxima das outras salas de aula. Os professores regentes executam exercícios e brincadeiras de forma limitada para não atrapalhar as aulas dos outros professores.



Figura 7 – Foto da área de recreação da escola Luzenir Mata Roma.
Fonte: Própria

Porque o professor entende, que apesar das limitações do sistema, seu trabalho é essencial, embora não consiga desenvolver integralmente, as aptidões de todas as crianças, mas certamente, seu esforço permite que estes confiem no seu próprio potencial e não desistam de estudar. O que requer um planejamento que dialogue com a prática docente, especifique e direcione a sua intenção pedagógica.

Segundo Gómez (1995, p.10), ao planejarmos, aprendemos a “construir e comparar novas estratégias de ação, novas fórmulas de pesquisa, novas teorias e categorias de compreensão, novos modos de enfrentar e definir problemas”. A realidade vivida em sala de aula por professores e alunos passa por um processo de responsabilização de ações e requer priorização de ações. Pois

alfabetizar também é respeitar os direitos dos estudantes e tanto a instituição quanto o professor deve zelar por esses direitos e fazer cumpri-los.

Uma das tarefas do professor, quando planeja sua ação didática, é escolher os recursos a serem utilizados Leal e Rodrigues. (2011 pp. 96-97). Os autores alertam que

No bojo da ação de planejar, como já dissemos, está a ação de selecionar os recursos didáticos adequados ao que queremos ensinar. Igualmente, é preciso refletir para escolher tais recursos. De igual modo, é necessário ter clareza sobre as finalidades do ensino, as finalidades da escola e atentar que, nessa instituição, além dos conceitos e teorias, estamos influenciando a construção de identidades, de subjetividades. Assim, na escolha dos recursos didáticos, tais questões precisam ser consideradas.

Somos convocados então, a refletir sobre o valor que se atribui ao ensino em alfabetização, onde o professor de forma isolada escolhe o que fazer, como e quando executar a prática de sala de aula, movido não por uma paixão, mas, por uma consciência que lhe permite fazer a diferença na vida dessas crianças, apesar das dificuldades. Nessa conjuntura, não há o que se pensar, além do que fazer para facilitar, a aprendizagem das crianças, incentivando-as a emancipação física, emocional e intelectual.

Pois a intenção escolar pressupõe um envolvimento coletivo do corpo docente e discente na dinâmica da eficácia da sua ação, perpassando pela teoria aplicada a uma prática realista. Dessa forma, deve-se utilizar o que se tem, com responsabilidade, compromisso e seriedade. Porque a escola não pode abrir mão do seu valor, em detrimento das dificuldades existentes ora do sistema, ora de sua própria estrutura física e de pessoal.

Portanto, percebe-se a necessidade dos recursos básicos: materiais didáticos, impressora, ambiente adequado para as aulas, sala de recreação, disciplinas extracurriculares na própria escola e um número de professores proporcional à quantidade de alunos. Dessa forma, seria possível realizar os trabalhos planejados de forma mais eficaz. Uma realidade que ainda não se verifica em muitas escolas do Brasil.

1.4. Organização do tempo

“Há uma relação importante entre a gestão do tempo de aula e o aprendizado dos alunos” (Martinic, 2014). O tempo é um fator relevante, dentro da gestão de sala de aula, para que o processo ensino aprendizagem aconteça de fato e o aluno aprenda a ser responsável com as tarefas propostas pelo professor. Esse controle depende do equilíbrio entre fazer o planejado e não reprimir os alunos. Por isso, faz-se necessário calcular o tempo do trabalho de acordo com o nível de aprendizado da turma. Desse modo, garante-se que os alunos consigam realizar as tarefas com foco no que aprenderam.

Como forma de organizar seu trabalho, cada professor cria um horário que contempla a rotina das áreas de conhecimento: Português, Matemática, Geografia, História, Ciências, Ensino Religioso e Arte (Anexo I). É esse horário que orienta o controle e o rigor das aulas a serem dadas, conforme a quantidade de horas semanais por disciplina. Assim, são 5 aulas semanais de Português, 5 aulas semanais de Matemática, 3 aulas de Ciências, 2 aulas de História, 2 de Geografia, 1 aula de arte, 1 aula de Ensino Religioso e 1 aula de Educação Física que está faltando porque não tem professor.

Dessa forma, o tempo constitui fator fundamental no processo ensino e aprendizagem, na medida em que, cada dia que passa, aumenta a expectativa no professor, de que a criança aprenda a ler e a escrever. Contudo, essa evolução não depende só do professor, embora que seja dele o papel principal nesse cenário, pois a aprendizagem depende de alguns fatores como, por exemplo, a dedicação e frequência da criança, o incentivo da família e um plano pedagógico adequado ao nível da turma.

1.5. Configuração da sala de aula

As salas de aula do 1º ano de alfabetização são compartilhadas com as turmas do ano A do turno vespertino. Este fato dificulta a construção da identidade de um ambiente alfabetizador, por conta da descaracterização constante desses espaços, da perda de materiais como letras, números, imagens, desenhos. Esta situação tem impedido essa construção, justamente por serem salas mistas, cuja aparência não é compatível com seu objetivo maior, de ser um ambiente estimulante colorido, rico de palavras e ideias que favoreçam a leitura através dos sentidos, em especial a visão e o tato.

Porque o primeiro contato da criança com o objeto a ser estudado é através da visão, olhar letras grandes e coloridas favorece enormemente o interesse da criança, em identificar e conhecer aquilo que lhe chamou a atenção para em seguida, através do tato, poder tocar, manusear

diferenciando suas formas, contornos, texturas características de materiais, que as crianças necessitam conhecer melhor. Nesse sentido, a escola perde não só na aparência, mas na qualidade do próprio ensino, já que as crianças precisam também, desse espaço como incentivo à leitura.

Geralmente, são salas compartilhadas, as turmas dos ciclos básicos de ensino, elas não possuem um ambiente alfabetizador fixo. Então, se adapta uma rotina que embora cansativa, é necessária aos professores das séries iniciais, inserir todos os dias os recursos lúdicos para que as crianças tenham ao menos a sensação de um ambiente mais acolhedor e mais próximo, do que deveria ser uma sala de alfabetização, para que ocorra mais facilmente o aprendizado.

Mas isso demanda tempo e, pensando em atender esses anseios e melhorar o processo ensino aprendizagem, propõem-se os jogos didáticos como solução simples e eficaz. Por levarem em si a ludicidade para a sala de aula e por estarem relacionados à diversão e a partilha, isso facilita muito o aprendizado e, melhor ainda, faz com que a criança goste de ir à escola e goste de estudar.

Na sala há 35 cadeiras ao todo, (12 pequenas e 23 grandes) que não são confortáveis para as 27 crianças do 1º ano matutino (figura 8), nem para os 35 alunos do ano A vespertino (figura 9) e pior ainda para os professores do 1º ano que precisam modificar constantemente o formato de arrumação das cadeiras, ora em círculos, ora, em grupos. De qualquer forma, ambos os turnos se esforçam para superar os desafios impostos pela realidade, encontrando nessas dificuldades maneiras de aprender a aprender.



Figura 8 – Foto da turma do 1º ano
Fonte: Própria



Figura 9 – Foto do ano A- turma 61
Fonte: Própria

Sabe-se que, é preciso superar essas dificuldades, encontrando soluções possíveis para esses problemas. Neste caso, a solução viável é o esforço individual e coletivo para adequar o ambiente às necessidades mais urgentes, permitindo assim, que o trabalho continue sem perda de qualidade. Nesse sentido, tanto as crianças em processo de alfabetização, quando as crianças do

ano A, tem se esforçado para cooperar com os professores, e desse modo, poder acontecer a aprendizagem, de fato.

Isso tem sido possível porque professores, operacionais, e alunos têm se mobilizado para ajudar na arrumação diária das cadeiras e na organização do espaço, contribuindo assim, para que o ensino seja mais proveitoso ao exercício da leitura de crianças, jovens e adultos que compartilhem o mesmo espaço de alfabetização.

Esse é o espaço que se tem, sendo nele que se deve partilhar o conhecimento, ensinando, e aprendendo. Porque juntos somos capazes de vencer qualquer desafio. E pensando na mesma direção, com os mesmos objetivos e esforços, se têm alfabetizado e letrado, crianças e jovens que por aqui passaram, nestes vinte e dois anos de magistério, sempre utilizando esses espaços partilhados.

Percebe-se que as crianças não se importam em ter muito ou pouco conforto, o importante para elas é fazer o que gostam, e elas gostam de brincar, de ler, de fazer tarefas, principalmente quando são elogiadas, incentivadas e se cria nelas o gosto pelo estudo. Por isso, as atividades permanentes, casuais e sequenciadas são planejadas para aproveitar esse instinto criativo, tão genuíno na criança, aplicando dentro de uma rotina comum saberes e valores a serem desenvolvidos.

Em resumo, é imensurável o papel da escola nos primeiros anos de estudo de uma criança, quando ela gosta de estar na escola, junto com as outras crianças, com o professor e com tudo que esse espaço representa. Mesmo sem ter a real dimensão, é lá que elas encontram o seu mundo encantado, nos diálogos intermináveis com as outras crianças, nas gargalhadas espontâneas e até nos desencontros de opiniões que geram um aborrecimento momentâneo. Independentemente disso, ser criança e poder agir como criança, aprender brincando uma consciência corporal e intelectual que a potencializará para a tomada de decisões sobre si e sobre o mundo em qualquer tempo e lugar, faz toda a diferença.

1.6. Caracterização sociopedagógica do grupo

O grupo é composto de alunos com idade entre os 6 e 7 anos, como se observa no gráfico 1. Todos são brasileiros, residentes em São Luis do Maranhão e participaram desta PES com disponibilidade e interesse nos jogos didáticos escolhidos numa pesquisa entre eles.

As crianças conseguem escrever com autonomia pequenos textos coerentes. Contudo, o mais importante é a compreensão adquirida da escrita e da leitura sem o medo de errar, cabendo ao professor trabalhar o *erro* de forma construtiva. Como afirma Luckesi (2002), “o erro não é fonte de castigo, mas suporte para o crescimento”. Ou seja, quando a criança errar, esse erro não deveria ser visto como fracasso, mas como uma informação importante sobre o que a criança já sabe, sobre onde ela conseguiu chegar. Dessa forma, evitar a punição consolidando a partir do erro o conhecimento correto.

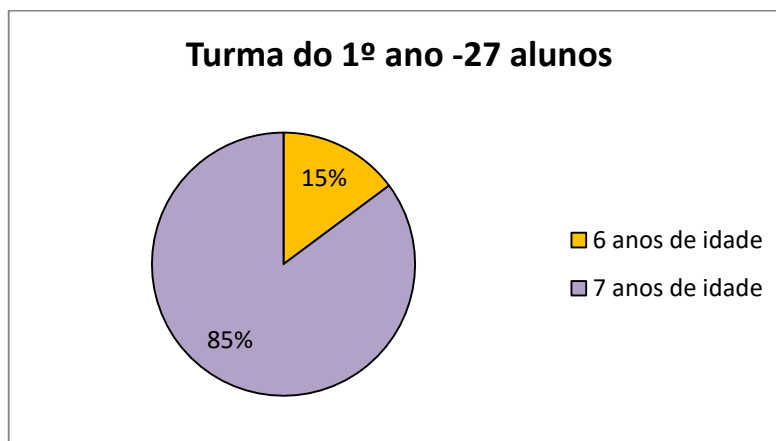


Gráfico 1 – Idade das crianças
Fonte: Própria

Por tudo isso, se deve entender que a criança erra tentando acertar, que esse esforço valida sua intenção de forma positiva, o que não impede a devida correção, de modo a favorecer o crescimento e a maturidade. Aprende-se melhor sobre qualquer objeto, quando esse objeto se torna conhecido, como parte da sua compreensão. Esta é uma reflexão relevante, na medida em que visualiza com mais exatidão e coerência, as circunstâncias em que se dá a aprendizagem, sendo o erro uma oportunidade, tanto do professor quanto do aluno, de refazer o percurso com um olhar mais consciente e mais seguro, por ser acompanhado de perto pelo olhar do professor. Principalmente quando esses alunos são crianças entre 6 e 7 anos de idade, que por não serem totalmente alfabetizados e por não saberem ler convencionalmente, não interpretam dados e informações de forma correta. O que faz com que seus erros sejam mais frequentes, requerendo de meninos e meninas aprendizados essenciais como a leitura e a escrita. Mas também são importantes para o processo ensino aprendizagem, a escuta, a concentração e a atenção. Esse treino constante é que viabilizará a diminuição do erro em si.

O professor que entende dessa forma facilita todo o processo, porque interfere neste fazendo as correções necessárias, baseando-se no diálogo, na tolerância e na dedicação. Porque é esse acompanhamento do desempenho dos alunos que permite a superação das dificuldades e das

dúvidas. Até porque, sem diálogo, sem entendimento, sem respeito não há aprendizagem que se concretize de fato.

Esta PES mostra que o acompanhamento através do diagnóstico periódico (mensal) ajuda o professor a compreender melhor as reais necessidades de inferência no processo, reavaliando o seu planejamento, de modo a corrigir as dificuldades que surgem no percurso. E o aluno a refazer o percurso de outra forma, olhando mais atentamente para o objeto estudado, para então avançar no processo ensino aprendizagem.

Mas essa variação de níveis de alfabetização é normal. As pessoas são singulares, pensam, agem e evoluem de formas distintas. E o universo da sala da aula, não é diferente, pois há diversos alunos com níveis de alfabetização variados, havendo alunos que chegam no 1º ano do 1º ciclo sem conhecer a letra ‘A’, e outros nem se quer frequentaram a pré- escola ou o jardim. E para completar a dificuldade da situação, não há o devido acompanhamento escolar em casa, conforme pode ser observado no gráfico 2.

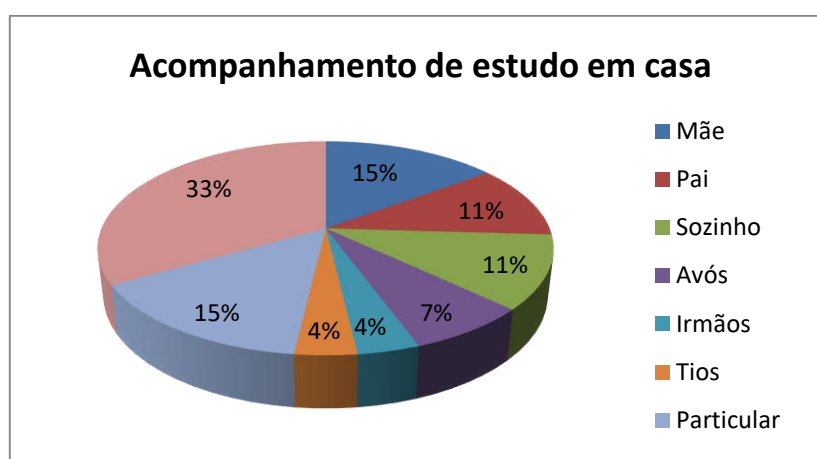


Gráfico 2 – Acompanhamento de estudo em casa
Fonte: Própria

Ou seja, o único momento de estudo, é na escola. Isso dificulta o aprendizado. Então, o que fazer para reverter esse quadro e despertar o interesse, o prazer pelo aprender? Surge o brincar como fator comum muito apreciado entre eles, mas não é o brincar por si só, mas aprender divertindo-se. Através de ferramentas lúdicas que despertem uma área do cérebro chamada memória de trabalho, relacionada ao aprendizado tendo, por conseguinte, além da diversão, estímulos cognitivos que envolvem a memória, a criatividade, a curiosidade, a linguagem, o raciocínio, agilidade, a leitura, a inteligência, a reflexão e o senso crítico. Sendo fatores fundamentais na eficácia do processo ensino-aprendizagem.

1.7. Reflexão/síntese final

Em síntese o ser humano deve se preocupar mais com a educação das crianças de hoje, concedendo a elas espaços educacionais capazes de oferecer condições favoráveis ao seu aprendizado das primeiras lições da vida, através da literatura, da arte e das ciências de forma plena. Uma escola pensada para desenvolver a grandeza intelectual de cada indivíduo, permitindo-lhes experimentar os saberes básicos que devem nortear sua trajetória para a evolução e para a sobrevivência.

Que esses espaços educacionais tenham uma estrutura suficiente para aprimorar talentos e não fazê-los sucumbir na sua incapacidade de percebê-los, como muitas vezes o fazem hoje. Essa escola tem permanecido inerte diante de um sistema que a manipula e a corrompe, impedindo-a de agir com a autonomia necessária para seu avivamento.

Nesse sentido, esta PES defende o direito da criança de aprender a ler no tempo certo, usando os jogos didáticos como instrumentos potencialmente capazes de inferir na atitude da criança de forma a aguçar sua curiosidade, ampliar sua percepção de mundo, estimular seu interesse pela leitura, desafio que o próprio jogo didático inspira.

Sabe-se que, toda melhora na estrutura da realidade atual depende de uma atitude de mudança, que deve ser moldada na autoestima de gestores, professores e alunos, para que encontrem um caminho possível para a educação das crianças, valendo-se da criatividade, da ludicidade, da espontaneidade e da alegria que deve permear a ação escolar, utilizando-se de fragmentos de esperança que ainda nutrem todo o corpo docente e discente naquilo que lhe é essencial: promover a emancipação de crianças jovens e adultos através da escolarização em todos os seus níveis.

Para tanto, não basta a escola ter só cadeiras, mesas, material escolar em geral. É inegável que são importantes, mas, a criança precisa vivenciar situações onde possa expressar seus pensamentos e experimentar novos conhecimentos, partilhando de forma dinâmica a grandeza dos seus talentos e do seu caráter.

Acreditando nisso, esta PES propõe como prática no processo de ensino e aprendizagem a alfabetização e o aproveitamento dos espaços da escola como oportunidade para que as crianças cresçam e vivenciem o respeito ao outro, instigando sua imaginação, criatividade e a partilha. Isso tudo faz despertar na criança a felicidade por aprender e esse é um dos frutos principais da relação entre brincar e estudar.

Capítulo 2

Descrição da Prática de Ensino Supervisionada

2.1. Estágio uma experiência vivenciada na sala de aula

O estágio é sempre um momento de suma importância na prática de qualquer profissional; proporciona ampla reflexão sobre a sua ação acadêmica, sob um olhar criterioso de quem supervisiona. No que tange à sala de aula, o como fazer acontecer o processo de ensinar, mostra-se sempre como um desafio. Por outro lado, torna-se um momento rico no fazer memória de ações já distantes da prática, pela vasta experiência alcançada.

Neste caso, o estágio foi bem oportuno, por se tratar não mais de uma condição para o trabalho como antes, e sim um aprimoramento para o trabalho. Além disso, foi uma experiência interessante sobre outras áreas como o ensino das ciências e da matemática. Tornou-se, portanto, oportunidade de rica experiência na ação de ampliar as possibilidades da minha trajetória na educação.

Este momento do estudo em particular, favoreceu-me um despertar crítico sobre os saberes singulares e plurais, todos com o mesmo valor absoluto, para aquele que no aprender a ser, no aprender a fazer, constrói e reconstrói saberes, sob o limiar da ação de aprender para ensinar e ensinar para aprender de um novo jeito, uma nova forma, porque depende de como se aprende melhor.

E aprender é fazer a diferença no mundo, é se adaptar às realidades mais adversas sem desistir, é agregar valores ao espaço que o abriga e as pessoas que o acolhem. Mas acima de tudo, é superar desafios de sobrevivência e de resistência. Apesar de tudo isso, é acreditar que o ser humano pode ser melhor, que o mundo pode ser melhor e não medir esforços para fazê-lo.

2.1.1. Ciências conhecimento válido para a vida

No ensino de ciências ministrado no ano B, uma turma de 45 alunos ansiosos por aprender devido a ausência de professor. Porque até aquele momento, quase no final do ano, ainda não tinham tido professor dessa disciplina. Nessas condições, foram dadas três aulas de cinquenta minutos, sobre o conteúdo vírus. (anexo IX)

Na primeira aula, após uma conversa inicial, iniciou-se o assunto a ser abordado. Foram apresentados inicialmente cartazes com imagens e informações fazendo a introdução do conteúdo.

Na segunda aula foi feita a leitura de um texto científico sobre vírus, o qual falava sobre os tipos de vírus e as doenças causadas por estes. A gravidade das doenças e as formas de prevenção. Uma oportunidade para tratar de um tema tão relevante para todos. Foram distribuídas

fichas para serem preenchidas pelos alunos descrevendo as diferenças entre vírus e bactérias. Através das respostas pude avaliar o nível de conhecimento prévio dos educandos sobre o assunto.

Na terceira aula, foi aberto um espaço para tirar dúvidas, através de uma atividade escrita sobre o estudo feito. Em seguida, uma avaliação pessoal, com o objetivo de esclarecer os seguintes pontos: 1- os alunos da sala sentem a necessidade de conhecer mais sobre esse assunto da disciplina de ciências? 2- todos compreendem que os cuidados com a higiene são importantes na preservação da saúde em qualquer situação da vida?

O resultado mostrou, claramente, que os alunos demonstraram interesse sobre o assunto trabalhado e pelas suas falas notou-se que havia pretensão de ampliar seus conhecimentos através de pesquisa para saber mais sobre o assunto. Ação relevante do ponto de vista conceitual, por ter despertado grande interesse nos jovens ali presentes.

Quanto às questões levantadas, as possíveis respostas sugerem, em primeiro lugar, uma incoerência na dinâmica da aprendizagem desses jovens, não por eles em si, mas pela ausência do professor em sala de aula. No ponto que trata da necessidade dos alunos em conhecer mais sobre esse assunto, a resposta é imediata, pois o interesse demonstrado pela grande maioria foi notório inicialmente quando surgiram as dúvidas, através da participação, quer na escuta, quer na fala individual ou coletiva, ou nos trabalhos em equipe (figura 10).



Figura 10 – Sala de aula.
Fonte – Própria

No ponto referente à importância da higiene na preservação da saúde, se percebeu pelos exemplos dados pelos alunos, de situações reais de contaminação pela não higienização correta das mãos, entre outros exemplos muito pertinentes. Em suma, percebe-se que é latente a vontade de aprender de cada um daqueles alunos, cada um com suas dificuldades, suas limitações, porém o incentivo e as oportunidades de aprendizagem, de fato ainda lhes são negadas.

Um momento de confronto entre a realidade vivida na sala de aula e a realidade imaginada por muitos, foi sentida na fala do aluno André, quando faz a seguinte observação: “professora essa é a primeira aula de ciências que tivemos este ano, eu lhe pergunto quem vai tirar as nossas dúvidas? E no final do ano vamos ter uma nota não é verdade? mas, e o que aprendemos de fato?” É nesses momentos que as palavras fogem, deixando um nó na garganta, mas, a resposta foi simples: se dedique nos seus estudos, leia, faça pesquisas, não se deixe desanimar.

2.1.2. Matemática construindo o saber

A turma do ano A, era razoavelmente pequena para a realidade, com apenas 24 alunos na sua maioria, tranquilos, esforçados e interessados em aprender. Em matemática, o conteúdo escolhido foram os números naturais, devido à sua relevância nos mais diversos contextos (anexo X).

Inicialmente procedeu-se à leitura de um texto onde os números aparecem em situações diversas de uso no cotidiano. A partir da leitura, houve várias possibilidades de cálculos, usando os números naturais. Posteriormente, houve um momento de registro no caderno do conteúdo feito no quadro branco. Em seguida foi distribuída uma lista de exercícios com problemas que envolviam as quatro operações. Feitos os exercícios em grupo (figura 11), passou-se à correção no quadro, feita pelas equipes, momento oportuno para avaliar o desempenho do trabalho em grupo e individual. No segundo momento, os alunos em grupos avaliaram o seu desempenho e perceberam as suas dificuldades.



Figura 11 – Sala de aula.
Fonte – Própria

Na segunda aula, criaram-se estratégias para trabalhar as referidas dificuldades, uma das quais foi colocar os alunos em dupla para resolver problemas do cotidiano, usando as quatro operações. Em seguida estipulou-se um tempo para a apresentação das referidas soluções. Além disso, foi feito o registro no caderno das regrinhas e do percurso feito até encontrar a solução.

Na terceira aula cada dupla criou um cartaz para exposição na sala e se preparou para apresentar novos problemas como forma de desafio para as outras duplas. Foi uma rica experiência por proporcionar um contato com números, símbolos, fórmulas com a liberdade de quem se expressa na segurança do espaço de seu domínio.

Por fim, há que dizer da relevância deste momento, pela interação de professor e aluno, de professor e conhecimento e de aluno e conhecimento, além da superação de professor e aluno de seus temores ainda que primários, que desnudam a matemática cascuda para estes e aqueles em uma apaixonante relação de significados entre números, cálculos e razões mais suaves de agora em diante.

2.2. Experiência de ensino/ aprendizagem no 1º CEB

Alfabetizar pressupõe, antes de tudo, um cuidado especial em conhecer a personalidade das crianças, a sua disponibilidade e o seu conhecimento prévio. Nesse sentido é essencial fazer um diagnóstico criterioso e individual para descobrir potencialidades. Daí escolher e selecionar materiais didáticos que facilitem o acesso dos alfabetizados ao mundo letrado.

É de fundamental importância entender que cada criança vem dotada de peculiaridades próprias, capacidades a serem desenvolvidas e habilidades em evolução. Há crianças que possuem um senso de organização pronto e outras que ainda precisam ser trabalhadas a esse nível, mas isso não as faz melhores nem piores. Então, é importante envolvê-las, num conjunto de ações das quais elas participem e possam se sentir seguras ao serem desafiadas.

Mas, acima de tudo, estar disponível para acompanhar o seu olhar, encorajá-las a não desistir quando errarem, não criticar de forma desrespeitosa, não desistir da criança, ao contrário, incentivá-la sempre. Ao ver os olhos curiosos daquelas crianças, ainda tão pequenas, a determinação para aprender, foi mais que suficiente para entender que era isso que eu queria fazer, alfabetizar crianças.

Dar a elas a oportunidade de ampliar seus horizontes, ora elaborando ideias, ora soletrando palavras, e ainda elaborando frases, que seriam registradas em seus cadernos inicialmente do seu jeito, com as suas dificuldades. Depois, surgiram intervenções mais elaboradas, construídas no dia a dia, num processo que deve ser construído. Como mostra a figura 12, um trio de crianças brincando com o jogo da memória, onde uma, que apresenta mais dificuldades na leitura e na escrita, recebe a colaboração das outras no registro das palavras.



Figura 12 – Alunos trabalhando em equipe fazendo uso do jogo da memória.
Fonte – Própria

Nesta atividade, separei a turma em grupos de três alunos, onde algumas das crianças estão em desenvolvimento ou a desenvolver na leitura e na escrita. Isto é, crianças que não dominam a base alfabética, que não leem nem escrevem convencionalmente. Embora essas crianças representem um grande percentual da turma, foi possível trabalhar em grupo com o uso do jogo da memória. Onde as duas crianças mais desenvolvidas percebem na dificuldade do colega os seus próprios avanços, podendo assim, contribuir com os conhecimentos já adquiridos. Essa interação entre os alunos proporciona desenvolvimento e um melhor aproveitamento da leitura e da escrita. Ou seja, enquanto elas brincam ensinam e aprendem ao mesmo tempo.

A ideia principal é fazê-las entender, que elas podem apropriar-se passo a passo do conhecimento proposto. Há alguns pontos fundamentais nesse trabalho, que direcionam a minha prática, entre eles estão: primeiro dar à criança a autonomia necessária para fazê-la perder o medo de errar. Muitas delas não avançam como deveriam por conta da insegurança e do medo de não conseguirem executar a tarefa solicitada pelo professor, e se esse professor não estiver atento a isso, o aluno não avança.

Muitos alunos acostumados com a cópia mecânica de textos apresentam dificuldades maiores em interpretar, em explicar alguns assuntos, dificultando assim o trabalho com a leitura e compreensão dos textos. E o uso dos jogos didáticos nas salas de alfabetização além de ser um incentivo prático de interpretação de dados e informações relevantes, é uma forma de expressão espontânea onde a criança consegue superar os traumas e se expressar naturalmente.

Ao apresentar os jogos didáticos às crianças, cria-se uma expectativa e curiosidade que cedo se desfaz, quando são explicadas as regras e eles começam a “brincar”. Logo, percebe-se um grande interesse em participar. Nesse momento cabe ao professor encorajá-los e, de forma democrática, fazendo com que todos participem.

O desafio e a diversão aguçam nas crianças a curiosidade e a busca pelo aprender. À medida que se sentem desafiadas, criam uma grande expectativa em torno da atividade proposta.

No caso da tarefa em questão, foi entregue a cada dupla um caça-palavras e foi estipulado um tempo para que encontrassem todas as palavras, caso não encontrassem perderiam pontos, mas se encontrassem, ganhariam. Um fator importante nesse trabalho foi o esforço coletivo e a ajuda mútua em prol da vitória, que para o professor, é o aprendizado de todos.

Percebeu-se ao longo da PES que o caça palavras é uma das atividades preferidas dos alunos. Eles se divertem ao procurar e encontrar palavra por palavra. Sentem-se fortes e vencedores por descobrirem o quanto já aprenderam. As palavras encontradas têm significados diversos por representarem algo da vivência deles: sentimentos, objetos, nomes de lugares, nomes de números, nomes de ruas do próprio bairro, nomes de pessoas. Enfim, não é só encontrarem as palavras, é lê-las, decodificando-as e interpretando-as como parte do seu dia a dia como mostra a figura 13.

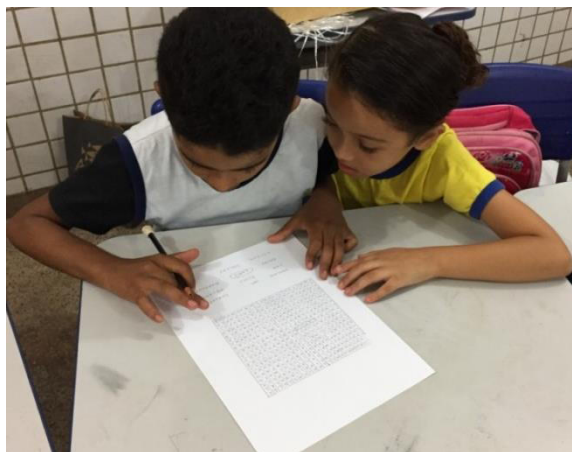


Figura 13 – Alunos trabalhando em duplas com caça palavras.
Fonte – Própria

Para Froebel in Ferrari (2008), quanto mais ativa for a mente das crianças, mais elas são receptivas a novos conhecimentos. Assim, o ponto de partida do ensino seriam os sentidos e o contato que eles criam com o mundo. Portanto, a educação teria como fundamento a percepção, de maneira como ela ocorre naturalmente nos pequenos.

O primeiro contato das crianças com os materiais de leitura é com os olhos, sendo necessário, que elas vejam as letras, as sílabas, os textos, os rótulos, as imagens de objetos conhecidos e façam a devida correlação com as palavras. É nesse momento que o ambiente alfabetizador traz consigo infinitas possibilidades de construção de saberes, na medida em que a criança visualiza o objeto, faz a releitura de cores e formas, e consegue abstrair dele informações pertinentes.

Em seguida, explora-se o sentido do tato, deixando-os tocar nos materiais, para então perceberem, com mais facilidade, suas formas, seus contornos, fazê-los apropriar-se do objeto conhecido, através do próprio conhecimento do objeto. Ao manusear as letras, podem perceber

suas diferentes formas, sua importância e, principalmente, que são divididas em vogais e consoantes e que podem ser maiúsculas e minúsculas. Então, faz-se necessário que as crianças as manuseiem para poder identificá-las e diferenciá-las a partir do toque, enquanto complemento da visão.

O ouvir também faz toda a diferença, visto que, através de uma pronúncia simples e correta dos elementos essenciais como letras e palavras, descobrem-se parte de um todo, mas, também, ouvir as canções próprias da sua faixa etária, como as canções de ninar, as canções de roda, um ditado popular, algo que aguça a sua memória, e desperte seu interesse. Tudo isto pode torná-los líderes, autônomos confiantes em si mesmo, na medida em que se reconhecem como parte de um todo.

O uso de jogos didáticos em sala de aula torna o processo ensino e aprendizagem um desafio constante, por criar situações na rotina que as direcionem para o aprendizado de forma construtiva, participativa e intensamente significativa. Então o aluno se percebe sujeito do seu aprendizado, na medida em que percebe passo a passo os seus avanços na leitura e na escrita.

Além disso, o uso de jogos didáticos em sala de aula torna o processo ensino e aprendizagem um desafio constante, por permitir criar situações na rotina que as direcionem para o aprendizado de forma construtiva, participativa e significativa. Onde o aluno se percebe sujeito do seu aprendizado, na medida em que percebe passo a passo os seus avanços na leitura e na escrita, e essa percepção é possível no contato direto com o outro, nos grupos ou nas duplas, onde as dificuldades são identificadas e superadas.

Um passo importante é o registro de tudo que se faz em sala de aula, forjando na criança a atitude de pensar nas possibilidades, através de elementos visíveis aos seus olhos, elementos conhecidos na sua memória e o registro escrito, inicialmente deve ser do seu jeito, incentivado em atividades como o autoditado. Trata-se de uma prática interessante em que a partir de certa imagem, a criança é incentivada a refletir sobre a escrita da palavra e o registro, feito do seu jeito, permite ao professor identificar as dificuldades dos alunos pré-silábicos e silábicos sem valor sonoro para interferir de forma pontual e assim ser mais eficiente a ação.

O professor alfabetizador é o profissional que de modo singular, confere significado ao aproveitamento de cada momento de expressão individual e coletivo das crianças em processo de alfabetização. É importante refletir quer seja de forma direta com o aluno individualmente, quer seja numa exposição coletiva de trabalhos, onde se possibilite a interação do educando com o objeto construído, que pode ser uma simples palavra ou uma frase ou mesmo um texto feito em dupla ou individualmente. O que importa nesse contexto é a clareza dos objetivos atingidos e as estratégias para alcançá-los.

O trabalho em duplas, como mostra a figura 14, favorece a interação entre as crianças permitindo que elas troquem ideias umas com as outras, pensem juntas sobre uma situação, elaborem uma resposta, troquem experiências e construam o conhecimento. Uma criança que consegue vivenciar na prática de sala de aula, atitudes de solidariedade, companheirismo e apoio, possivelmente virá a fazer toda a diferença no mundo, por se sentir útil, participante e autor de sua própria história.



Figura 14 – Alunos trabalhando em duplas com bingo de letras.
Fonte – Própria

Estes são pontos fundamentais que, pensados num conjunto de educadores, planejados e, sendo colocados em prática dentro da rotina de sala de aula diariamente, facilitam o trabalho do professor e aumentam enormemente, a hipótese de as crianças desenvolverem habilidades de leitura e de escrita, mas também e principalmente, autoestima, iniciativa, alegria e prazer de estudar e aprender.

Acredita-se que, sem essas práticas, perde-se muito da qualidade dos saberes a serem ensinados, principalmente do ser que se deseja ensinar. Porque na medida em que aprendemos, somos convidados a transformações contínuas, operadas no interior de nosso intelecto, as quais possibilitam uma formação permanente de uma personalidade em evolução, aberta e crítica.

Nesse sentido, entende-se que, alfabetizar crianças é bem mais que ensinar a decodificar letras e palavras. É primordialmente, socializar o conhecimento através da leitura, permitindo falarem o que sabem e escutarem o que o outro sabe, e desse modo, se posicionarem como seres pensantes que são.

Para Alves (2003), o processo de ensino aprendizagem só se modifica de fato quando há a compreensão do conhecimento como um processo dinâmico, vivo. Quando há interações entre

o sujeito que conhece e o objeto a ser conhecido, pois a aprendizagem se dá por construção do sujeito na relação com o outro e com o conhecimento.

Nessa perspectiva, o jogo e a brincadeira ganham espaço como uma importante ferramenta para a aprendizagem. Na medida em que estimulam o interesse do estudante, criam condições favoráveis à construção de novas descobertas, tendo o professor o papel de mediador e motivador da aprendizagem, sempre atento às possibilidades e limitações no processo de apropriação do conhecimento pela criança (Antunes, 1999, p. 22).

Os autores referidos concordam que é preciso despertar na criança o interesse pelo aprender, e aprender brincando faz toda a diferença, na medida em que a mediação acontece através do uso de jogos didáticos. Amplia-se o leque de possibilidades construtivas, o empoderamento gradativo, através de novas experiências, tornando significativa a aprendizagem. Experimentar o conhecimento na infância, de forma a apropriar-se deste, possibilita-lhes avanços totalmente novos e ricos de esperança, num amanhã completo de garantias amplamente positivas. Pois um ser humano que compreende seu espaço de direito, de forma participativa mune-se de autonomia, que nem o tempo nem as distorções socioculturais conseguem desconstruir. Porque uma vez internalizada a consciência do seu potencial, lapida-se o seu caráter.

2.3. Planificação das atividades desenvolvidas ao longo da PES

A educação, a escola e o ensino são os grandes meios que o homem busca para poder realizar o seu projeto de vida. Portanto, cabe à escola e aos professores o dever de planejar a sua ação educativa para construir o seu bem viver. (MENEGOLLA & SANT'ANNA, 2001, p.11)

A citação nos remete à importância de planejar ações educativas de qualidade. E esse planeamento não deve se limitar apenas ao plano de curso que para Vasconcellos é definido como:

O plano de curso é a sistematização da proposta geral de trabalho do professor naquela determinada disciplina ou área de estudo, numa dada realidade. Pode ser anual ou semestral, dependendo da modalidade em que a disciplina é oferecida (Vasconcellos, 1995, p.117 in Padilha, 2003, p.41).

Deve existir também flexibilidade, permitindo que as atividades e tarefas possam ser alteradas consoantes às necessidades e interesse do grupo de crianças. Porque de nada adianta encher o quadro de assuntos para cumprir o conteúdo obrigatório em tempo hábil, se o aluno não sabe o mínimo necessário. Se assim o for, teremos uma educação fantasiosa em que o professor

finge que ensina e o aluno finge que aprende. É necessário realizar avaliações com frequência e refletir nas melhores estratégias para compor o plano de aula que na visão de Piletti:

É a sequência de tudo o que vai ser desenvolvido em um dia letivo. (...) É a sistematização de todas as atividades que se desenvolvem no período de tempo em que o professor e o aluno interagem, numa dinâmica de ensino-aprendizagem (Piletti, 2001, p.73).

Essa dinâmica de ensino-aprendizagem deve ter uma constância e variar de acordo com a realidade da turma, e não apenas em um manual pré-concebido. Pois, engana-se o professor que acha que todas as turmas são iguais, que o método aplicado a uma é válido para todas. Basear-se em um livro para compor a planificação é importantíssimo, mas não pode ser só isso. O professor deve ser o agente nesse processo e ter suas próprias conclusões a respeito do nível da turma e não ser apenas um repetidor de informações. Pois,

Muitas vezes os professores trocam o que seria o seu planejamento pela escolha de um livro didático. Infelizmente, quando isso acontece, na maioria das vezes, esses professores acabam se tornando simples administradores do livro escolhido. Deixam de planejar seu trabalho a partir da realidade de seus alunos para seguir o que o autor do livro considerou como mais indicado (MEC, 2006, p. 40).

Durante esta PES tive a preocupação de fazer as avaliações de desempenho mensalmente (anexo VIII). Assim foi possível ter um panorama atualizado da turma tanto no coletivo, quanto no individual e, conforme os resultados, retifiquei o cronograma estipulado em decorrência de algumas necessidades mais urgentes, como a leitura, por exemplo.

Enquanto objeto com possibilidades diagnósticas, vinculada ao processo de ensino e de aprendizagem precisamos elaborar um projeto de avaliação que em primeira instância, e através dos instrumentos nele instituído, possa servir a todo instante como feedback para avaliar não só o aluno, seu conhecimento, mas também toda uma proposta da escola, possibilitando, assim, validar e/ ou rever o trabalho pedagógico a cada momento em que isto se fizer necessário (Rabelo, 1999, p.12).

Assim, a avaliação surge como um instrumento que permite ao educador aferir as aprendizagens das crianças, permitindo-lhe saber se estas foram ou não absorvidas pelos educandos. Por já ser professora do 1º CEB há alguns anos, tive mais tempo para desenvolver atividades proficientes e averiguar os resultados destes trabalhos ao longo do ano letivo. Os anexos de 3 a 6 exemplificam planificações de aula desenvolvidas durante a PES com auxílio dos jogos didáticos.

Essas atividades com auxílio de ferramentas alternativas visam desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e intelectuais das crianças em processo de alfabetização. Meu objetivo

não é transformar essa primeira fase de ensino, tão temida por alguns, em um aprendizado enfadonho e monótono, mas sim, em um momento acolhedor em que é possível abstrair o conhecimento de forma lúdica e eficaz ao mesmo tempo.

As atividades foram desenvolvidas, em sua maioria, na sala de aula, mas com um toque especial, visto que as cadeiras foram reagrupadas, retirando a organização tradicional (fila indiana, na qual as cadeiras são organizadas uma atrás da outra) e as colocando em forma de ‘U’ (disposição das cadeiras ao longo do perímetro da sala). Essa simples prática transformou e transforma o ambiente, tornando-o mais acolhedor, aproximando a criança do educador e afastando de certa forma, a monotonia do ensino tradicional, em que os alunos são ordenados em fileiras e o professor enche o quadro de conteúdos para que os mesmos repitam informações, ou seja, façam cópias.

Parece até uma realidade distante dos dias atuais, mas infelizmente, não o é. Porque muitos alunos chegam a séries avançadas e não dominam o mínimo necessário: ler, escrever e interpretar. Diante desse cenário, procurei sempre buscar a melhor forma de trabalhar o conteúdo e saber o que cada atividade traria de benefício para os alunos. Afinal, opiniões e palpites sempre haverá em relação a várias situações, mas é necessário se reconhecer como passivo ao erro necessitando constantemente se reciclar.

Comete um grande erro o professor que pensa saber tudo, é necessário estar sempre em constante pesquisa e aprendizado, e a sala de aula também é aprendizado para o professor. Cada aluno, cada turma, apesar de ser o mesmo 1º CEB, é sempre um novo desafio e novas oportunidades, estratégias de ensino. Durante esta PES, para me auxiliar no embasamento teórico em relação às planificações tomei por base a coletânea do PNAIC fornecida pelo MEC. Essas revistas me serviram como referência de estudo.

No início do ano estipulei algumas metas a serem alcançadas, através das atividades desenvolvidas. A título de exemplo segue uma lista de metas contempladas ao longo desta pesquisa; Revisadas quando do encerramento da PES:

1. Verificar o nível de aprendizado inicial da turma;
2. Pensar nas melhores estratégias para a turma;
3. Desenvolver práticas pedagógicas fundamentadas de forma a melhorar o processo ensino-aprendizagem;
4. Planificar todas as aulas;
5. Refletir sobre as atividades aplicadas;
6. Realizar verificações de aprendizados mensais.

Inicialmente, segui as metas de maneira sequencial, mas nem todas as atividades aplicadas foram válidas. Alguns jogos não foram bem aceitos pelas crianças como, por exemplo, o jogo da memória, talvez por ser uma atividade que demandava mais concentração, na qual os alunos precisavam escrever várias palavras no caderno, o que demanda certo tempo. Enfim, quando a atividade não apresentava uma aceitação por parte da turma eu repensava em atividades alternativas que tivessem o mesmo papel cognitivo da anterior, mas que despertasse o interesse da turma.

Algumas atividades desenvolvidas ao longo desta PES tiveram resultados acima da média como o projeto *meu primeiro livro*, no qual os alunos surpreenderam com trabalhos magníficos, demonstrando interesse pela tarefa, tendo oportunidade de se expressar diante da turma e trabalhando diversas vezes em equipe ao longo das atividades. Acredito que tarefas assim, sejam extremamente importantes para a vida presente e futura do discente. O mercado de trabalho busca profissionais que sejam desinibidos, saibam se expressar e, principalmente, trabalhar em equipe. A figura 15 é um exemplo de uma das atividades desenvolvidas em duplas para produção de textos.



Figura 15 – Alunos trabalhando em duplas na produção de textos.
Fonte – Própria

Segundo Barreto, Silva e Melo (2010) ouvir histórias é uma possibilidade real de desenvolvimento e aprendizagem. Ao referirem desenvolvimento, estes autores abrangem o desenvolvimento da linguagem oral. A narração de histórias, e o seu reconto, constituem estratégias de excelência para o desenvolvimento da linguagem oral, pois em simultâneo com a sua característica lúdica, permitem a comunicação, a articulação de ideias, e a expressão do pensamento, e consequentemente, a aquisição de um vocabulário mais elaborado e de um discurso com frases mais completas.

Na minha turma há um aluno especial e mesmo com todas as adversidades, ele sempre foi incluído em todas as atividades. Talvez, essa interação tenha sido de mais aprendizado para os outros alunos do que para ele mesmo. Conviver com as diferenças é extremamente necessário. Procuro sempre incumbir nos alunos através das atividades a importância do respeito. O outro

nem sempre irá concordar com você, mas é necessário respeitar. A título de exemplo, o jogo da forca onde os alunos precisam dialogar e entrar em um consenso para definir letra ou até mesmo a palavra, parece uma simples brincadeira, mas exercita o raciocínio, a leitura, trabalho em equipe, diálogo e respeito. Eles ainda são muito pequenos, mas nem por isso, deixam de entender as lições de vida transmitidas com o uso dos jogos didáticos.

2.4. A PES e a análise evolutiva de desempenho dos alunos

Ter uma turma de alunos leitores é o sonho de todo professor de alfabetização, mas para tanto, é necessário acompanhar os avanços gradativos de cada aluno e fazer uma avaliação de desempenho individual através da leitura, escrita e interpretação do que leu. Baseado nisso, o professor terá condições de traçar as melhores estratégias para sanar os déficits na aprendizagem e evoluir o desempenho geral na leitura, escrita e interpretação de dados.

Essa avaliação deve ser realizada mensalmente e deve conter aspectos primordiais para facilitar a análise dos avanços dos alunos, tais como: identificação de letras, palavras, frases e registro das informações. Para tanto, faz-se necessário entender que ler é compreender o que leu, inferindo nas ideias do texto lido.

Durante esta PES foi feito um acervo pessoal dos trabalhos das crianças realizados ao longo dos anos letivos de 2016 e 2017. Esse arquivo contempla a evolução dos alunos, amplia a visão do professor sobre o que a criança aprendeu ou não e pode nortear trabalhos futuros, pois à medida que o docente conhece previamente os problemas, encontra mais facilmente possíveis soluções e faz com que a criança evolua mais rápido. Uma exemplificação desse arquivo encontra-se no anexo VI em que é possível observar os diferentes níveis de escrita de alguns alunos ao longo do ano.

No gráfico 3 observa-se uma amostra da evolução individual dos educandos, no qual se observa a distância entre os níveis de aprendizagem. Tal diferença ocorre por conta de alguns fatores observados durante a avaliação mensal, tais como:

- A infrequência de alguns alunos;
- A falta de acompanhamento em casa;
- A baixa concentração de alguns alunos nas atividades;
- Baixo desempenho cognitivo.

Estes fatores intensificam o baixo rendimento dos educandos, pois dificultam o aprendizado da criança e precisam ser corrigidos.

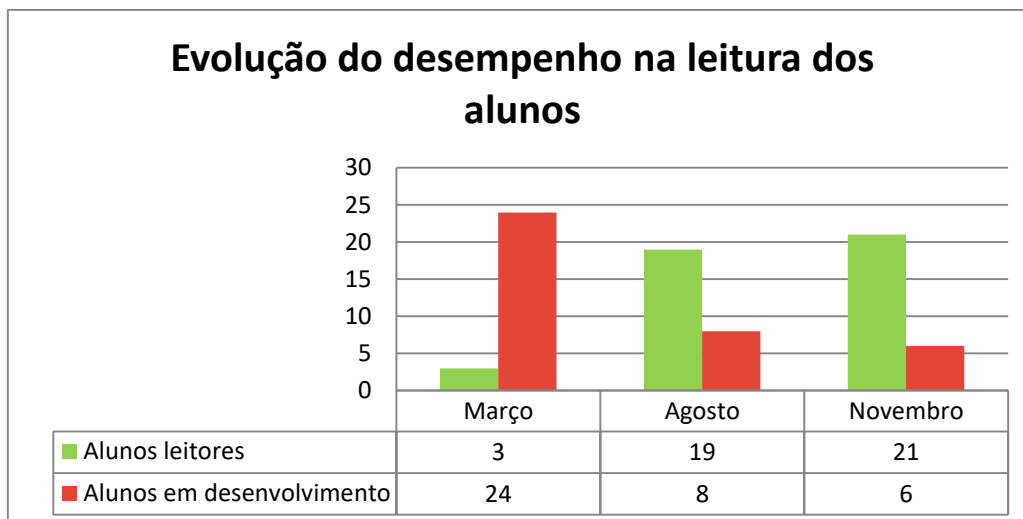


Gráfico 3 – Evolução do desempenho das crianças
Fonte – Própria

Assim, dois desses fatores interligados podem comprometer a proficiência do ensino, por exemplo, quando a criança é infrequente na escola e não tem acompanhamento em casa, que representa a maioria das crianças em desenvolvimento e a desenvolver na turma em questão. Ou seja, são as crianças que não conseguem avançar na leitura e na escrita, porque não tem uma rotina de estudos e nem apoio didático, o que dificulta a aquisição da leitura e escrita no tempo certo.

Outro fator comum na realidade das escolas públicas no país é a evasão escolar, que acontece quando a criança inicia o ano letivo e de repente se afasta, porque os pais precisam viajar, ou simplesmente o responsável não leva a criança para a escola. A concentração é outro item essencial no processo ensino aprendizagem, pois o aluno que não se concentra, não consegue acompanhar a turma e nem absorver o conteúdo ministrado pelo professor, o que pode ser um dos fatores preponderantes para o baixo desempenho das crianças nas atividades escolares.

O baixo desempenho cognitivo de algumas crianças requer uma atenção especial por parte do professor e da escola. Uma vez que se trata de crianças com necessidades especiais que precisam de um acompanhamento específico e contínuo, que deve ser realizado por profissionais especializados, mas que, infelizmente, na maioria das vezes, é realizado por professores com formação comum que nem sempre dispõem de metodologias eficazes.

Incluir um aluno especial em uma turma comum é muito importante para o desenvolvimento social desse aluno, mas para isso, é necessário fornecer ferramentas e profissionais capacitados para tal tarefa. Porque se torna inviável que um único professor das séries iniciais tome conta de uma turma com mais de 25 alunos composta por diferentes níveis de aprendizado e consiga atender a todos por igual. Sempre haverá muitas lacunas durante o processo, porque se torna difícil o acompanhamento individual.

Tais fatores interferem no desempenho das crianças, dificultando tanto para a criança quanto para o professor o acompanhamento nas atividades e compromete seriamente o resultado final. Dificuldades sempre existirão, mas é preciso enxergar também soluções e fazer jus ao trabalho de educador. Uma profissão essencial na sociedade, principalmente nas séries iniciais, na qual o professor alimenta o interesse das crianças pelo estudo, faz uso de intuições, competências e conhecimentos advindos de suas práticas bem sucedidas, toma decisões em função dos conteúdos de alfabetização que quer ensinar e do conhecimento que possui sobre os processos de aprendizagem dos alunos, quando estes tentam compreender o sistema alfabético e ortográfico da língua e seu funcionamento social.

Deste modo, percebe-se a importância do professor e do acompanhamento evolutivo de cada aluno, como mostra o anexo VI, em que se escolheram duas crianças de níveis diferentes para exemplificar uma das análises progressivas realizadas com todos os alunos da turma para averiguar o nível de alfabetização dos mesmos.

Tomou-se por base um autotestado realizado no início do ano letivo e outro no final do ano. Através dele, foi possível perceber uma grande evolução na maioria dos alunos. Entretanto, em uma minoria essa evolução é em menor escala. Nessa atividade é requerido das crianças que escrevam do seu jeito em um pedaço de papel oferecido pelo professor, o nome das figuras que lhes são mostradas. Para que perceba possíveis avanços na percepção e diferenciação de sons e letras.

Que a criança precisa dominar a leitura e compreender o que ler é fato, mas as pessoas precisam cuidar disso desde cedo, de tal modo que a vida da criança seja rodeada de incentivos à leitura. Fazê-la perceber que o mundo à sua volta está repleto de palavras que precisam ser lidas e entendidas. Que a aprendizagem acontece quando o sujeito se apropria dessas informações interpretando-as para si de modo a internalizá-las no seu consciente. Afinal de contas, ler é só o começo de uma longa jornada.

2.5. Reflexão/ síntese final

Ao longo desta PES, foi possível permear os mais variados níveis de aprendizado e ensinar, mesmo que por alguns dias, disciplinas que jamais imaginei, como Ciências e Matemática. E isso foi extremamente enriquecedor, pois possibilitou sair da zona de conforto, que para mim é a alfabetização, e me sentir como nos primeiros anos de magistério. Pois, mesmo após vários anos de profissão, ainda senti um frio na barriga e certa insegurança por adentrar em uma área tão diferente da habitual. Mas nem por isso, deixei de ensinar e aprender.

Para os anos A e B foram feitos planos de aula, conforme anexos 10 e 11, juntamente com professores das disciplinas específicas a serem lecionadas e foram decididos os melhores

temas a serem trabalhados. O estágio nessas séries foi de apenas algumas aulas, mas mesmo com pouco tempo foi possível perceber dificuldades que alguns alunos possuem, tanto em termos de conteúdo, como também, em relação à leitura, escrita e interpretação.

E essa é uma situação delicada, pois a alfabetização é crucial no ensino e aprendizagem. Um aluno que não sabe ler e interpretar o que leu, não tem condições de avançar no aprendizado das demais disciplinas, porque fica estagnado em um patamar de atraso. Então, como um aluno nessa situação, consegue avançar tantas séries sem conhecer o básico, que é essencial?

A reprovação não é o melhor método de aprendizado, mas cumpre o papel funcional. Pois, se o aluno não domina o conhecimento básico das séries iniciais, então, não deveria avançar. É claro que essa é uma atitude drástica, devendo ser tomada em último caso. É necessário oferecer às crianças tarefas significativas que construam um caminho mais breve ao entendimento, estimulando seu desenvolvimento cognitivo, de modo a fazer que aprenda em tempo hábil, avance nos seus estudos e não haja a necessidade de deixá-la retida em nenhuma série. Esses casos devem ter uma atenção redobrada dos agentes responsáveis pela educação da criança: família, escola e professor; para que juntos pensem e trabalhem em soluções eficazes para que o aluno não saia da série em questão, sem dominar o mínimo necessário.

Essa experiência só reforçou o quão importante é o papel do alfabetizador. Com ele tem-se os primeiros anos de aprendizado. E para que o aprendizado funcione, é necessária motivação e determinação, no sentido de concretizar o fazer pedagógico, na dinâmica do aprender. Sabe-se que não é fácil alfabetizar, levando-se em conta, as realidades diversas das salas de aula que temos, onde às vezes falta não só o material básico de alfabetização, mas também, a iniciativa, a vontade de fazer, e sobra uma espécie de cansaço coletivo camuflado na inércia dos partícipes desse processo.

Essa condição é capaz de desconstruir caminhos já percorridos e distanciar cada vez mais a realidade que temos da realidade que queremos. Além disso, é preciso que se diga que as crianças não são culpadas, pois, geralmente elas estão dispostas a participar, disponíveis para ajudar. No entanto, muitas delas permanecem invisíveis em planos e práticas construídos para os que já dominam o conhecimento primitivo do saber.

E ali permanecem por anos, passando a compor um vasto número de analfabetos funcionais, pessoas que decodificam letras e até leem palavras, mas não compreendem o que leem. Ressaltando que a alfabetização em geral, acontece de um jeito ou de outro, custe o tempo que custar. Contudo, as garantias de qualidade que proporcionariam a evolução de valores na sociedade podem ser comprometidas.

A leitura é uma das condições primordiais para que o indivíduo de fato, conquiste seu espaço de consciência, uma consciência que não depende mais de regras impostas, mas simplesmente da atitude e da condição própria do ser humano consciente.

Compromete-se essa garantia quando a alfabetização no tempo certo não acontece. Um bom exemplo disso é o grande número de jovens que abandonam a escola, talvez por não compreenderem o seu valor, ou por não terem conseguido superar suas dificuldades de leitura e escrita, porém é preciso que se entenda que esses jovens não desistem só da escola, desistem de uma das possibilidades de se tornarem mais humanos, mais justos e felizes.

A seriedade e a relevância que devem ser dedicadas à alfabetização passam, tanto pelo poder público, quanto por professores, gestores, coordenadores e pais. Pois a criança de hoje é o adulto de amanhã e não esperam para amadurecer. Assim, este trabalho carrega em si o propósito de honrar o processo ensino aprendizagem na essência do seu ser, por uma alfabetização no tempo certo e mais eficiente.

Capítulo 3

**A Importância dos Jogos Didáticos na
Aquisição da Leitura dos Alunos do 1º CEB**

A palavra “jogo” habitualmente é confundida com “competição” do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo. Desta maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam uma relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras. Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo.

Percebe-se através das palavras de Antunes (2003) que a ideia de jogo como prática de ensino vai além da diversão por si só, carregando consigo o verdadeiro aprendizado, em que o aluno aprende brincando, se divertindo e desenvolvendo as mais variadas habilidades. Para aprender através de jogos não há limite de idade, gênero, não há fronteiras, pois o jogo é universal.

D. Alfonso X, rei de Castela, apresenta a origem dos jogos como inspiração divina para alegrar os homens, ajudá-los a superar os desgostos e os momentos difíceis. Eles são descritos e classificados como “jogos praticados ao ar livre, praticados a cavalo e os praticados sentados” (Lauand, 1988, p. 66). O livro elege os jogos para serem praticados sentados como os melhores, pois todos podem jogá-los: adultos, crianças, homens, mulheres, idosos, em qualquer lugar e sob quaisquer condições climáticas.

As pesquisas de Brougère (2004, p. 13) evidenciam que: “O jogo pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária”. Estes dois autores nos falam da origem dos jogos e das habilidades envolvidas no imaginário, nas regras neles estabelecidas.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros a partir do Renascimento, o período de compulsão lúdica. O Renascimento vê a brincadeira como uma conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender às necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica ao conteúdo. (Kishimoto, 2016, p.28)

Brougère (2004) indica que todos os jogos têm aspectos materiais e imateriais que os definem como produções culturais. Os jogos por assim dizer, existem em um tempo e espaço, são numerosos, representam memórias reveladoras de conhecimentos, esperanças, anseios, costumes e nos colocam no percurso da história, pela reconstrução que se processa no interior de sua essência.

Envolvente nas suas minúcias o jogo didático é capaz de produzir grandes mudanças nos contextos em que se insere. Como afirma Santos (1997, p.7), “é indispensável no desenvolvimento infantil, por que para a criança não há atividade mais completa do que o brincar.” Para Oliveira (2010, p. 26), “brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora.” Antunes, (2009, p. 31) afirma que “[...] jamais se brinca sem aprender”.

Os autores sugerem que os jogos didáticos levam consigo potencial capaz de aprimorar conceitos de forma descontraída despertando no aprendente a plenitude de contentamento pela amplitude da compreensão.

Essa descontração privilegia enormemente a fixação de conhecimentos, pois, aprende-se melhor descontraidamente do que, sob as ameaças do rigor, que muitas vezes imperam nas salas de aula. E pelos resultados recentes de pesquisas relacionadas ao nível de leitura dos alunos, percebe-se que a educação ainda está muito distante do ideal. Pois, a Avaliação Nacional de Alfabetização (ANA) de 2016 a formatação da política nacional de alfabetização, responde a um cenário preocupante e isso é ratificado pelos dados alarmantes divulgados em 25 de outubro de 2017 pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), no qual revelaram que 54,73% dos estudantes acima de 8 anos, faixa etária de 90% dos avaliados, permanecem em níveis insuficientes de leitura.

Na avaliação realizada em 2014, esse percentual era de 56,1%. De acordo com a ANA, os níveis de alfabetização dos brasileiros em 2016 são praticamente os mesmos que em 2014 o que mostra que o desempenho dos estudantes do terceiro ano do ensino fundamental matriculados nas escolas públicas permaneceu estatisticamente estagnado na avaliação durante esse período.⁵

Percebe-se claramente que os dados acima citados, revelam um sistema educacional que ainda não conseguiu superar os problemas graves, que o interpelam há gerações: exclusão social, distribuição de renda desigual, pouco investimento em educação, desvalorização do professor, reflexos gritantes que camuflam a realidade que se quer mostrar, e que não correspondem à realidade vivida por professores e alunos em especial nas escolas públicas.

Essa insatisfação silenciosa e generalizada afasta em especial as crianças da ludicidade, envolvendo-as em demandas difíceis de serem superadas, a curto e médio prazo. Com a aceitação da negação do direito à cidadania e o incentivo ao não exercício desta, as crianças e os jovens se

⁵ Pesquisa do MEC realizada em 2016 através da Avaliação Nacional da Alfabetização (ANA).

contentam com o que têm. Sem perceberem que seus direitos essenciais estão sendo negados há gerações, entre eles, o direito a ter direito, o direito a viver em segurança, e a ter respeitado o seu espaço para crescer dignamente. Isso só é possível, a partir de uma educação pública de qualidade.

Mas, infelizmente, a atualidade dos temas infância, criança e sua história, nos levaram a pesquisar o universo lúdico infantil na época de Anchieta. Defrontamo-nos, no entanto, com a carência de estudos mais aprofundados que nos permitissem conhecer os jogos, brinquedos e brincadeiras da época. Não há objetos de suporte das brincadeiras infantis, mas apenas as suas descrições (Kishimoto, 1999). Somente nos documentos da Companhia de Jesus encontramos escritos sobre a criança no Brasil (Leite, 1956). Sabe-se, hoje, que a [...] educação tradicional começa no seio da família, onde o pai, a mãe ou as pessoas mais idosas são mestres e educadores que ministram as primeiras lições da vida, através da experiência e por meio de histórias, fábulas, lendas, máximas, adágios, provérbios, certos jogos infantis. O ensinamento é ligado às circunstâncias da vida. (Ki-Zerbo, 2013, p. 58)

São inúmeras as expectativas de um professor alfabetizador, que cresceu vivenciando esses mesmos obstáculos, que tomou para si essa causa e que não aceita o fracasso como fim de uma luta, às vezes desigual. É preciso acreditar na educação. Mais do que isso, é preciso fazer com que as pessoas acreditem na educação e se apaixonem por ela, como uma criança que seriamente brinca respeitando as regras, sem perder a inocência. De certo modo, é isso que os jogos didáticos possibilitam: um envolvimento consciente em algo que se pretende. Alfabetizar letrando, fazendo com que a criança desenvolva a consciência do seu potencial leitor, para então apropriar-se do seu espaço de direito nos mais diversos contextos da literatura e do espaço que a rodeia.

À vista disso, são as brincadeiras, as historinhas infantis, os personagens do mundo do faz de conta, as fantasias do imaginário, aplicados na prática da sala de aula, que se tornam instrumentos potentes nas mãos de professores alfabetizadores habilidosos, criativos e inovadores. Porque as crianças gostam disso e, nesse momento, abrem-se as janelas do raciocínio, criando um ambiente leve, capaz de fixar na memória detalhes, normas, sensações, emoções e fatos conducentes ao aprendizado concreto, das relações e estruturas escritas, dos saberes que precisam ser organizados numa lógica, que passa pela compreensão do todo a ser percebido inicialmente. Sem essa percepção inicial a criança não consegue avançar, pois tem que ser incentivado para isso, sendo esse instrumento incentivador algo capaz de despertar o seu interesse.

Ao utilizar os jogos didáticos se desperta a atenção da criança para o objeto de seu interesse, o que lhe proporciona prazer e alegria. Nesse sentido, o uso desses instrumentos torna-se oportuno e eficaz no desenvolvimento de habilidades diversas como, por exemplo, a associação

de ideias, a linguagem oral e escrita, a memória, a percepção tátil, a coordenação motora, a identificação, o pensamento lógico, o pensamento hipotético, entre outras.

Dependendo do objetivo que se quer alcançar, escolhe-se o jogo didático que melhor relacione e se adapte a realidade e maturidade das crianças. Nesse sentido,

Toda criança brinca porque gosta. Para as que ainda não falam brincar é uma forma de expressar o que estão sentindo, suas experiências e vivências interiores. Brincar, para a criança, é tão vital quanto comer e dormir (Pagani 2003, p. 12).

A infância é a idade das brincadeiras. Por meio delas, as crianças satisfazem grande parte de seus desejos e interesses particulares. E, “[...] o aprendizado da brincadeira, pela criança, propicia a liberação de energias, a expansão da criatividade, fortalece a sociabilidade e estimula a liberdade do desempenho” (Garcia e Marques 1990, p.11).

De acordo com estes autores, a brincadeira não é uma simples ação corriqueira da criança, é mais que isso, pois faz parte da natureza de toda criança, independente da idade, pois todas as pessoas brincam. Ao brincar, as crianças experimentam emoções materializadas em risos, em satisfação e alegria. A criança manifesta a autenticidade marcante na sua personalidade através do brincar. Por tudo isso, torna-se imperativo o uso dos jogos didáticos, adequados à realidade material e humana nos mais diversos contextos.

3.1. Apresentação dos conceitos de jogos didáticos e de leitura.

A palavra jogo é originária do latim: *locus*, *iocare* e significa brinquedo, divertimento, passatempo sujeito a regras, entre outros. Os jogos, de um modo geral, compõem uma demonstração inteligível, da capacidade de criação do homem e da sua abstração. Se, por um lado, a razão tem dominado o comportamento humano, dando-lhe orientações necessárias a uma boa conduta, por outro lado, é a emoção que lhe proporciona equilíbrio, leveza e sensação de igualdade.

Os jogos têm o poder de definir o homem não pelo dinheiro que possui ou pelo poder que lhe é atribuído, mas sim pela sua capacidade singular de incorporar saberes, desenvolver talentos e habilidades permitidos a poucos seres humanos. “Os jogos da infância são como o germe de toda a vida que vai desabrochar, pois é nele que o homem se desenvolve e se manifesta por completo; é nele que revela suas mais belas aptidões, as mais profundas de seu ser”(Froebel). O jogo é a forma mais primitiva do desenvolvimento do espírito. É pelo jogo que o mundo é descoberto e conquistado como escreveu Friedrich Froebel “Aprender a ler é aprender a construir sentido e tudo que não conduzir diretamente a este resultado não pode pretender ser uma aprendizagem da leitura.” (Charmeux, 1995, pp. 88-89).

Enquanto não houver um envolvimento eficaz da criança, mediado pela ludicidade com as mais diversas formas de ler, seguido da empatia com o objeto a ser descoberto, mais difícil será, para a criança, aprimorar seu amadurecimento e sua capacidade de construir seu próprio conhecimento. Porque ler no entendimento da criança é, também, experimentar desafios que a instiguem, que a provoquem e agucem sua curiosidade, além de permitir que, se torne autônoma, forte, capaz de avançar liderando suas próprias emoções. A sala de aula se faz fascinante, quando, na sua prática, se permite que o imaginário construa seu espaço, envolvendo o fazer pedagógico ou, ao menos, se faça presente na intenção do agente facilitador desse processo.

Para a criança, ler é experimentar de forma prazerosa, o novo que a desafia a crescer, no sentido de compreender o que aprendeu. E quando ela compartilha essa descoberta com outras crianças, sua compreensão a desperta, dando-lhe consciência, de que, de fato, aprendeu a ler, e agora é capaz de ampliar suas expectativas. Nesse momento, é indispensável, que se sinta valorizada, para que avance sem perder o entusiasmo.

Nesse sentido a escola precisa evoluir, assumindo o seu papel, de emancipar as consciências, fazendo o dever de casa, um dever de maior valor para a sociedade, que é forjar, no caráter dos alunos, os valores, os princípios morais, as crenças, a aceitação e o respeito ao diferente, as atitudes dialógicas entre a escuta e a fala, mas fundamentalmente ensinar da forma mais lúdica quanto possível, os saberes da língua materna, os saberes matemáticos, filosóficos e científicos. Sem eles, não existe escola.

3.2. Os jogos didáticos e sua aplicabilidade no contexto histórico

A partir do século XIII alguns estudiosos e educadores como Pestalozzi, (1746-1827) Froebel, (1782-1882) Decroly (1871-1932) e Montessori, (1810-1952) entre outros, evidenciam o seu interesse pelas crianças pequenas. Segundo Piquemont (1963) Froebel dava muito valor ao desenvolvimento sensorial da criança e, em função disso, criou materiais educativos especiais para os pequenos, materiais que receberam o nome de dons, os quais ainda são utilizados nos dias de hoje, nos jardins de infância e nas escolas maternas. São eles a modelagem, a picotagem, os recortes, a tecelagem, os desenhos, o trabalho com contas e agulhas, entre outros.

Percebe-se, assim, a importância da contribuição de Froebel (in Leme Goulart, 1994) ao valorizar o brinquedo e o destacar como sendo de extrema validade no processo de desenvolvimento infantil. No século XX, surgiram novas concepções e pesquisas, por parte de pensadores como Piaget (1982), que cria uma nova concepção, uma trajetória na perspectiva de compreender todas as fases por que passam as crianças em todas as idades e etapas da vida. O autor se baseia nas experiências individuais que contribuem para a construção do seu próprio

pensamento, adaptando-se ao meio para conhecê-lo, compreendê-lo e, a partir do conhecimento adquirido, poder transformá-lo.

O autor defende que o jogo também potencializa o desenvolvimento afetivo, em todas as fases da vida, em especial na infância, pois, a criança aprende a aceitar e a submeter os seus impulsos e desejos às exigências do jogo, aprendendo a conviver com frustrações e alegrias, além de aprender a aceitar os outros e as suas atitudes.

Piaget afirma que ao brincar a criança desenvolve o pensamento lógico e o cognitivo, pois jogar permite o treino das operações do pensamento, como a criatividade, a capacidade de associar, discriminar, analisar, bem como as habilidades estratégicas. Este autor defendia, portanto, que os jogos e as brincadeiras deveriam ser inseridos nas práticas educativas desde que fossem devidamente planejados.

Essa ação de planejar não se encerra em si mesma, carece de ação reflexão e ação na busca de intervenções mais adequadas ao grupo a ser trabalhado, no sentido de adequar os meios aos fins, ou seja, selecionar os jogos didáticos que atendam às necessidades cognitivas, emocionais e intelectuais das crianças em processo de alfabetização, para que, de fato, evoluam e se desenvolvam de forma global. Esse desenvolvimento integral depende tanto dos cuidados relacionais, que envolvem a dimensão afetiva, como dos cuidados com a saúde, e da forma como esses cuidados são oferecidos e das oportunidades de acesso a conhecimentos variados. (RCNEI, 1998, p.24). Pois o crescimento pleno da criança pressupõe adaptar-se satisfatoriamente, agregando valores fundamentais para seu equilíbrio psíquico, moral, afetivo, emocional e social. Segundo Kishimoto (1995), “Platão colocava a importância de a criança aprender brincando para combater a opressão e a violência, enquanto Aristóteles enfatizava a necessidade de se utilizar em jogos *sérios* na educação de crianças pequenas, como forma de prepara-las para a vida.”

Em todo o tempo, na história da humanidade, buscou-se esse equilíbrio para os membros individuais de cada sociedade e, por conseguinte, para o coletivo das mesmas, evitando, assim, seres humanos desprovidos de emoção e de humanidade, tornando ainda mais fundamental o papel da escola, por estar diretamente, e intrinsecamente envolvida nessa construção.

Ao lançar um olhar crítico sobre a criança, ao tentar entender como ela aprende, Ferreiro (1986), indica aos professores que cada criança aprende de um jeito e no seu tempo. Ela sugere que as equipes pedagógicas agrupem e enturmem as crianças em níveis próximos, dentro das reais possibilidades da escola. Isto porque no universo da sala de aula, deve haver um processo natural de inclusão pelo conhecimento, não só o conhecimento

sistematizado, mas também das realidades individuais de cada criança, através do diagnóstico de suas hipóteses de escrita.

Pretendemos demonstrar que a aprendizagem da leitura, entendida como questionamento a respeito da natureza, função e valor deste objeto cultural que é a escrita, inicia-se muito antes do que a escola imagina, transcorrendo por insuspeitados caminhos. Que além dos métodos, dos manuais, dos recursos didáticos, existe um sujeito que busca a aquisição de conhecimento, que se propõe problemas e trata de solucioná-los, segundo sua própria metodologia [...] insistiremos sobre o que se segue: trata-se de um sujeito que procura adquirir conhecimento, e não simplesmente de um sujeito disposto ou mal disposto a adquirir uma técnica particular. Um sujeito que a psicologia da lecto-escrita esqueceu [...] (Ferreiro & Teberosky, 1986, p. 11).

Ao tentar compreender como se dava o desenvolvimento da escrita das crianças em processo de alfabetização, surge a Psicogênese da Língua Escrita criada por Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1986), que baseadas em seus próprios estudos e pesquisas definiram que as crianças passam por 4 níveis de aprendizagem até que estejam alfabetizadas. O primeiro nível é o pré-silábico quando, as crianças não relacionam as letras com os sons da língua falada; o segundo nível é o silábico, quando as crianças distinguem a letra a sua maneira conferindo-lhe valor de sílaba; no nível silábico alfabético as crianças combinam a lógica do nível anterior com o reconhecimento de algumas sílabas; e o nível alfabético onde as crianças conseguem dominar o valor sonoro das letras e das sílabas.

A criança está disposta a aprender quando se permite conhecer, o que entende e como percebe o ambiente a sua volta, de forma segura e à vontade. O fundamental para essa compreensão é entender como acontecem os seus avanços nos estudos. De que forma a criança se sente segura e estimulada ao aprendizado, pois, entende-se que é preciso valorizar o que ela já sabe. Permitir que se perceba como parte da dinâmica do aprender, revelando sem pudor suas fragilidades e dificuldades, ora na escrita, ora na leitura, na maioria das vezes em ambas. Essa ótica permite de modo expressivo a ação docente, sobre as reais necessidades de cada educando.

É esse despertar que deve proporcionar ao estudante o desenvolvimento de habilidades e capacidades inatas de cada indivíduo. Na medida em que se apropria do conhecimento, experimenta autonomia como resposta ao exercício de interação com o saber, com o meio e com o outro. Os jogos didáticos mostram-se importantes incentivos que proporcionam autonomia a quem joga (aluno) e prazer em quem atua como mediador (professor), criando um entusiasmo em ambos, sobre o conteúdo a ser trabalhado.

É inegável a eficiência dos jogos didáticos na dinâmica do fazer pedagógico, por conta da simplicidade constituinte de sua filosofia, dos valores culturais que em si encerram, do valor

simbólico que representam, e por que não dizer do fascínio que despertam na pessoa, criança ou não, quando colocada diante de um brinquedo ou brincadeira, permite manifestar o melhor de si, e, sem medo, se deixa ocupar num refúgio de livre escolha, o melhor lugar de ser criança.

3.3. Os jogos didáticos e sua aplicação em sala de aula.

A sala de aula pressupõe um espaço democrático, agradável, acolhedor, rico de informações, seguro a nível de integridade física e moral, desafiador, instigante, um espaço onde, em geral, se gosta de estar. Esse cenário tem permitido às gerações o acesso ao conhecimento produzido pela humanidade. Cada criança carrega consigo experiências, expectativas e um desejo enorme de brincar com seus novos colegas. Contudo, o que elas ouvem na maioria das vezes é “você não veio para a escola para brincar”, frustrando desde logo um desejo e uma necessidade natural de toda criança. Ao invés disso, passam a aplicar exercícios cansativos por horas, forçando-lhes a silenciar na sua essência características singulares do seu caráter.

Elas conversam sobre tudo, contam coisas que lhes chamam a atenção, criam histórias segundo seu imaginário, têm opiniões sobre situações. E, na maioria das vezes, isso não se considera relevante para o processo ensino aprendizagem e, por isso, é descartado. Tudo isto leva a que os anseios de felicidade, aos poucos, vão dando lugar ao comodismo, ao medo de falar e, em alguns casos, ao isolamento, ora por não entender o que a escola propõe, ora por sentir-se ignorado nos seus anseios.

Por tudo isso, é necessário ouvir as crianças, é preciso permitir que elas se apropriem do conhecimento a que a escola se propõe ensinar. De forma humanizada, solidária, e em parceria com objetos e situações conhecidos das crianças, com os quais elas interajam e se envolvam, identificando nesse espaço a oportunidade de interação com o outro e com os seus anseios modificados pelo conhecimento naturalmente incorporados ao seu intelecto.

Inegavelmente, os jogos didáticos atendem aos objetivos educacionais, métodos e significados, pois representam instrumentos práticos para serem aplicados no trabalho direto com as crianças. Vygotsky (1989) explica que, por meio do mundo da fantasia e do brinquedo, as crianças realizam suas vontades. Com o faz de conta, elas se relacionam com o outro, mostrando seus desejos ocultos.

Para Silva, Gonçalves e Araújo (2009), os jogos e as brincadeiras tradicionais integram o processo de crescimento da criança, quando as estimulam a experimentar ações motoras, a relacionar-se com outras crianças e a praticar o pensar de cada fase. Assim, o professor deve possibilitar às crianças momentos de ações práticas para que elas possam viver e reviver

atividades tradicionais como forma de resgatar sua própria história, sua autoestima (RCNEI, 1998, v.1, p.31).

Desse modo, quando uma criança brinca, revela características particulares do seu caráter, da sua forma de ser e de agir, permitindo ao professor, fazer uma avaliação coerente do seu desempenho. Ao oferecer à criança, o acesso aos materiais concretos como os jogos mostrados pela figura 16, ela interage com eles relacionando-se com o conhecimento elementar, para então evoluir gradativamente na elaboração de conceitos mais elaborados, que devem ser compartilhados por todos, na medida em que vão aprendendo.



Figura 16 – Exposição de alguns dos jogos didáticos utilizados durante a PES.
Fonte – Própria

Essa elaboração é um método sofisticado da ação cerebral, ignorado pela maioria dos alunos, porque acontece naturalmente, porém segundo o professor Piccini (2015), essa ação pode ser estimulada e até orientada para maior eficiência (...), pois o cérebro humano é um dos processadores mais poderosos do mundo. O cérebro é capaz de processar informações recebidas, analisá-las com base em uma vida inteira de experiências, e apresentá-las para nós em meio segundo. Nem o computador mais avançado do mundo é capaz de simular o processamento do cérebro humano.

Segundo a neuropediatra Ana Escobar (2015) o brincar é importante porque desenvolve todo o sistema neurológico de uma maneira fantástica, e mais do que isso, desenvolve a imaginação. A imaginação é que nos dá referência, é que nos faz ter a capacidade e a potencialidade de desenvolver novos caminhos na vida, na vida futura, na vida adulta e isso começa na infância, com as brincadeiras que a gente faz, com o pensamento mágico. Além disso,

brincar ajuda na conexão dos neurônios e quanto mais conectados melhor para as capacidades cognitivas de cada um.

Assim sendo, utilizar os jogos didáticos para aquisição da leitura dos alunos do primeiro ano em processo de alfabetização é extremamente relevante, por se constituírem uma filosofia apta ao brincar e à imaginação.

3.4. Justificativa da pertinência da investigação

A criança interage melhor com o mundo, com as pessoas e com as coisas que existem no mundo a sua volta, através do ato de brincar. Elas socializam com mais facilidade e aprendem a tomar decisões e a entenderem melhor o mundo dos adultos. Partindo dessa premissa, cabe à escola e aos professores reorganizarem a sua prática pedagógica através da inserção de jogos e brincadeiras que facilitem a aquisição da leitura, uma das mais importantes capacidades a serem desenvolvidas pela escola.

É fundamental utilizar os jogos como instrumento principal para o seu desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional, físico-motor e social, como garantia de resistência da capacidade de reinventar-se na sociedade atual, quase sempre sobrecarregada de informações, determinando valores, impondo interesses que exercem um controle nocivo, inclusive sobre as crianças através dos meios de comunicação, principalmente da televisão.

Valorizar, de uma forma geral, as brincadeiras, é permitir que as crianças, expressem naturalmente sua forma genuína de serem alegres, verdadeiras, comunicativas, donas de uma integridade no agir refletida na sua fragilidade diante da realidade vivida. Em vista disso, faz-se necessário que se construam espaços férteis para a aprendizagem e o desenvolvimento da socialização, constituídos de plena ludicidade.

Esse entendimento foi compartilhado por alguns nomes muito conhecidos, como Piaget (1998) Vygotsky (1991), Kulhman (2001) e outros que, direta, ou indiretamente citam em suas obras a importância dos jogos didáticos no cotidiano. Para Froebel (2001), o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, por ser a expressão livre e espontânea do seu interior. Daí o valor inimaginável dos jogos e das brincadeiras na construção do pensamento criativo de uma criança. Porque as brincadeiras fazem parte do seu mundo e lhes proporcionam momentos agradáveis, dando espaço à criatividade. Nesse sentido, é dever de todos, proporcionar o acesso a uma escola que seja esse espaço criativo, envolvente provedor de aprendizagens significativas, concretas e reais.

Como garante a Constituição Federal do Brasil de 1988, em seu artigo nº 205, que diz: “A Educação é um direito de todos e dever do estado [...]”, é condição indispensável para a

garantia dessa premissa constitucional e para que se complete na totalidade do seu sentido, estar acompanhada de procedimentos que assegurem condições para sua concretização. O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que, a criança precisa de tempo para brincar.

Crianças que vivem numa rotina pesada entre os afazeres domésticos e os contratempos de estudos, dissociados da brincadeira, tendem ao isolamento, à intolerância de todas as formas, e o mais grave, a transtornos diversos no comportamento, que o isolamento não permite observar. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) recomenda que “as brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais [...], propiciem a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica.” (RCNEI, 1998, p.28). Assim, “o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança.” (RCNEI, 2001, p. 22). Deve-se entender, antes de tudo, que brincando, a criança constrói um conhecimento, sobre si mesma e sobre o mundo. É nas brincadeiras que a mesma desenvolve capacidades muito importantes para potencializar o seu aprendizado, tais como a autoestima, a atenção, a imitação, a memória, a imaginação e a capacidade de escolha, sendo assim, um ser ativo no seu desenvolvimento.

As atividades lúdicas ganham um respaldo legal e foram mencionados no Estatuto da Criança e do Adolescente brasileiro (ECA), de 1990. O artigo 16, do capítulo II do ECA, propõe o direito à liberdade para brincar, praticar esportes e se divertir. Porém, segundo Horn (2007, p.14), “o brincar não encontra espaço na escola.” Isso porque em algumas escolas o brincar restringe-se a uns poucos minutos na hora do intervalo, deixando de lado o seu valor cognitivo.

O que se percebe é uma forma mecânica e descontextualizada, apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominando durante as aulas a imobilidade, o silêncio e a disciplina rígida, o professor comanda toda a ação do aluno, preocupando-se excessivamente em coloca-los enfileirados, em suas carteiras comandando com os olhares as crianças para que fiquem com os olhos no quadro-negro.

Essa conduta faz com que a criança se sinta bloqueada, oprimida em seus direitos, sentimentos e desejos. Suas diferenças e experiências individuais devem ter principalmente na escola, um espaço relevante, sendo respeitadas nas relações com o adulto e com outras crianças. Santa Marli Pires dos Santos (1997, p.15) diz: “brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver”.

Além da leitura da palavra, da autoestima e da criatividade, a criança adora fazer amigos e os jogos didáticos carregam em si, uma dinâmica favorável para tais fins, que os pequenos

sabem aproveitar como ninguém. Afinal, a brincadeira só tem graça quando é compartilhada. Portanto, devemos ter o espírito aberto ao lúdico, reconhecer a sua importância para aguçar a curiosidade, a imaginação e principalmente para não perder de vista, o prazer que as crianças deveriam sentir ao ir à escola.

Pois não é possível conceber a escola que se deseja, apenas como mediadora de conhecimentos, como mera reprodutora de práticas, desprovida de ousadia, de inovação e especialmente de um amor incondicional pelo bem comum, que deveria ser expresso nas suas ações, em especial na ação de alfabetizar crianças, das quais depende grandemente, a qualidade do ser humano que se deseja construir, e um futuro que se alimenta na qualidade do que se faz no presente.

Há um compartilhamento de responsabilidades generalizado nesse contexto, que não se restringe somente aos professores, mas a todo o conjunto de adultos, que deveriam munir-se do direito, e não permitir que se corrompa o que de mais íntegro se conhece do ser humano, a sua infância. Essa percepção ocorre no momento em que o adulto reflete sobre o significado do brincar em sua vida, em sua época, e hoje.

É comum ouvir frases como: hoje é perigoso brincar na rua, as pessoas perderam a noção, ou a minha infância foi mais gostosa do que a dos meus filhos, havia mais respeito. A sensação que fica é, de que perdemos algo infinitamente bom, e no seu lugar colocaram algo infinitamente ruim. Deve-se, portanto, resgatar esse valor primordial, que nos torna mais iguais e mais felizes, na perspectiva de acreditar, na possibilidade de reverter tudo isso, que se faça construir no presente através dos jogos e brincadeiras, memórias menos dolorosas no futuro.

Portanto a pertinência desta investigação se faz latente no entendimento de tantos estudiosos, certamente, incomodados com uma realidade nem sempre favorável à humanização e preservação da dignidade humana no seu anseio mais primitivo “É preciso brincar! É preciso tempo para brincar, espaço que assegure tranquilidade, segurança e sossego, suficiente para que possa haver um aprofundamento na brincadeira, para que a criança possa compreender através dela o mundo e as ações humanas, nas quais se insere quotidianamente.” Maluf (2007, p.39).

A criança que brinca, mostra-se apta à felicidade na sua forma mais simples, tornando-se capaz de externar, com a mesma intensidade. Isto é fundamental para o seu aprendizado de cooperação, criatividade, disposição e curiosidade constante na sua conduta de brincante. Essa sensibilidade da criança permite até certo ponto, que o professor amplie o seu espaço de descobertas, pautado na prática do aprender a ser, do aprender a fazer fazendo, do aprender a viver motivado, ativo, participante. Uma exemplificação de uma das atividades desenvolvidas está ilustrada na figura 17.



Figura 17 – Alunos trabalhando em equipe com auxílio dos jogos didáticos.
Fonte – Própria

Afinal de contas, a escola necessita retomar o seu papel social, de transformadora da sociedade, inicialmente saindo desse estado de apatia, e de desânimo, que a descaracteriza, enquanto instituição do saber. As crianças têm direitos inalienáveis de crescer com seu espírito bem nutrido de esperança, de coragem, de conhecimento, e apesar das dificuldades que a escola enfrenta; não pode negar-lhes esse direito, sob o risco de comprometer no futuro o equilíbrio entre a humanidade e a desumanidade.

Vygotsky (1984, p.117) diz que “O brinquedo tem um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para ação.” A escola precisa encontrar motivos para a sua ação, nós professores, precisamos encontrar motivos para a nossa ação, convergindo na mesma direção de formar pessoas melhores para um futuro melhor.

Sendo assim, esta tese propõe o uso contínuo dos jogos didáticos na sala de aula, para intervir no processo ensino aprendizagem de forma dinâmica, produtiva, abrangente, de modo a preencher lacunas deixadas pela forma tradicional de ensinar, superando possíveis falhas que dificultem ao educando a chance de evoluir, lapidando seu caráter e suas convicções de forma prática contundente, mais humanizada.

3.5. Interferências que podem ocorrer durante a execução dos jogos didáticos

O jogo didático, segundo Vygotsky (1999), aproxima-se da arte, tendo em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo às avessas para melhor compreendê-lo, atitude que também define a atividade artística. Na sala de aula podem ocorrer muitas situações ao aplicar os jogos didáticos. Inicialmente avaliam-se, através de um diagnóstico, os níveis de conhecimento de cada aluno, para escolher um jogo que venha a contribuir com a aprendizagem pretendida, facilitando o processo.

Inicialmente, devem-se agrupar as crianças oferecendo-lhes os mais variados tipos de jogos, materiais concretos, livros, revistinhas em quadrinhos, dominós, cartelas de bingo com letras e palavras, cruzadinhas, caça-palavras, e outros. Criam-se, então, oportunidades para a observação dos interesses de cada grupo, inclusive individualmente. É necessário ouvi-los, acompanhando suas dificuldades e seus avanços.

Quando a criança brinca, e se relaciona com brinquedos educativos ela é levada pela mediação do professor e a partir disso, ela cria, experimenta, monta, usa a imaginação e através disso ela começa a distinguir a diferença entre o certo e o errado, assim ela começa a refletir e superar suas limitações (Rodrigues & Rosin, 2007, p. 11).

Desse modo, percebem os níveis de compreensão individuais, para que uns ajudem os outros nessa implantação (figura 18). Para tanto, é preciso que as crianças interajam com o objeto (jogo), com o meio (sala de aula), com os colegas (crianças) e com o mediador (professor), para que, experimentando as condições em que lhes são oferecidas as oportunidades de participação, se sintam acolhidas, respeitadas e incluídas num projeto do qual são parte fundamental.



Figura 18 – Alunos de diferentes níveis trabalhando em equipe.
Fonte: Própria

Disponibilizar às crianças, vasto material e situações diferenciadas de aprendizagem, de trocas de conhecimento, é o que faz com que os jogos didáticos sejam apresentados e defendidos por esta prática pedagógica como material insubstituível no processo de alfabetização. As crianças necessitam, antes de tudo, de oportunidade para revelar o seu potencial, seguida de ter contato com o objeto a ser estudado, podendo expressar suas interpretações voluntariamente de modo a conhecer as letras, os sons, suas formas, palavras e imagens que se materializam na prática da sua percepção, através das interações onde elas falam e são ouvidas, escrevem e leem espontaneamente.

Contudo, quando as crianças chegam à escola percebem que as dificuldades a serem enfrentadas são muitas. Sem saber ler nem escrever se esforçam em fazer as cópias dos símbolos nos cadernos. Esses registros se tornam obrigatórios por se tratar de atividade permanente: escrever o nome da escola, o nome da cidade, data de todo dia de aula, o seu próprio nome e outros. Uma realidade ainda complexa para elas, e para muitos professores de alfabetização por não compreenderem como acontece o desenvolvimento da consciência leitora. O professor precisa adentrar no universo da criança. “O acesso ao nível de fonetização é preparado por uma multidão de informações que o meio pode proporcionar às crianças. uma das mais importantes informações escritas é o nome da própria criança” (Ferreiro, 1995, p.30).

Nesta fase em que a criança ainda não estabeleceu a função da escrita e suas representações escritas são feitas de forma aleatória usando desenhos, rabiscos, ainda não associa o som à escrita. As representações escritas são feitas por riscos e rabiscos feitos na folha inteira ou num cantinho da folha. Aos poucos a criança começa a reconhecer a função da escrita, no entanto se utiliza de letras aleatórias e números, e muitas das vezes se utiliza das letras do próprio nome, sem estabelecer quantidade de letras e nem valor sonoro.

Além disso, percebe-se em pouco tempo, que algumas crianças demonstram um amadurecimento intelectual razoável, o que propicia independência no fazer pedagógico, enquanto que outras crianças demoram um pouco mais para avançar. Neste contexto todos devem ter oportunidades de se sentirem capazes de aprender a fazer, aprender a ser e aprender a conviver se tornando autônomas na essência do seu caráter.

Sem isso, a escola falha na sua missão, pois a base é que dará sustentação para qualquer mudança na estrutura dessa construção. É na infância que se podem materializar no caráter de uma criança e na sua memória, atitudes de justiça, de aceitação e respeito às diferenças, dignidade, amor próprio e solidariedade. A leitura que se faz de forma concreta usando os jogos didáticos aqui propostos, torna-se desafio que aguça a curiosidade das crianças e materializa essas virtudes na sua essência.

Desse modo, aprender a ler de forma prazerosa cria no educando um gosto e um desejo pelo exercício da própria leitura e da própria essência, que precisa ser alimentado com textos e materiais diversos. Por vezes nem a escola, nem a família estão atentos para aproveitar o momento, em que a criança fica disponível para o aprendizado. Cabe ao professor incentivar, oportunizar, valorizar cada avanço, porque isto constitui um elemento significativo na composição do saber.

E um bom exemplo da eficiência dos jogos didáticos é o bingo que tanto pode ser de letras, de números, de palavras e de pequenas frases. Depende da necessidade da maioria. Antecipadamente são feitas cartelas com quatro ou seis palavras, de um conjunto de quinze a vinte palavras que serão escritas no quadro ou num cartaz, para serem lidas por todos em voz alta, para que todos acompanhem a leitura. Em seguida, são sorteadas uma a uma, até que alguém consiga marcar todas as palavras. Quem preencher a cartela toda ganha a premiação. Além disso, o bingo é um instrumento em potencial de aprendizagem da leitura, posto que, a criança aprende brincando.

Sem medo de errar, ficam felizes quando ganham. Contudo, uma vez que perdem experimentam um sentimento de expectativa, que também os fazem pessoas melhores, na medida em que, aprendem a conviver e a lidar com as suas emoções e simultaneamente, se humanizam e leem além das palavras. No bingo de palavras os alunos são colocados em duplas, onde um sempre ajuda o outro. Dessa forma faz-se uma leitura prévia das palavras na dupla, e quem marca a cartela do bingo é sempre o que está no nível menor, pois assim, ambos interagem no processo de leitura, e ambos aprendem mais.

Algumas crianças, já conseguem ler palavras e frases e até textos com alguma dificuldade, e embora a escrita ainda apresente troca de algumas letras. Estas crianças, na alfabetização, são avaliadas como desenvolvidas, juntamente com aquelas que apresentam menos erros na sua escrita. A evoluírem na escrita percebem-se melhoras na leitura, porém, com algumas restrições de compreensão.

As crianças que conhecem todas as letras do alfabeto, já iniciaram a compreensão do sistema de escrita, mas, ainda não conseguem ler e escrever convencionalmente palavras de sílabas simples, permanecendo suas dificuldades até começarem a entender o funcionamento do sistema de escrita. Às vezes, escrevem no sentido contrário da folha, às vezes a escrita é espelhada, alguns alunos, tanto não conhecem as letras, como as confundem com números, além de uma representação escrita marcada por formas diferenciadas de registros que podem ser, desde desenhos e rabiscos, a não quererem escrever de jeito nenhum. Por tudo isso, as crianças necessitam da intervenção criativa do professor que é alfabetizador. Um professor que

independentemente, do nível em que a criança estiver na escrita, deve criar situações favoráveis para que a criança goste de participar das atividades.

Segundo Perrenoud (2005, p.139) “alunos não precisam de guias espirituais, nem de catequizadores. Eles constroem encontrando pessoas confiáveis, que não se limitam a dar aulas, mas que se apresentam como seres humanos complexos e como atores sociais que encarnam interesses, paixões, dúvidas, falhas, contradições (...) atores que se debatem como todo mundo, com o sentido da vida e com as vicissitudes da condição humana”.

É exatamente por isso, que se deve entender, que a criança quando erra, não é deliberadamente por que quer errar, e sim porque está tentando acertar, e esse esforço da criança valida sua intenção de forma positiva, o que não deve impedir a devida correção, de modo a favorecer o crescimento e a maturidade. Aprende-se melhor sobre qualquer objeto, quando esse objeto se torna conhecido, como parte da sua compreensão. Esta é uma reflexão relevante, na medida em que visualiza com mais exatidão e coerência, as circunstâncias em que se dá a aprendizagem, sendo o erro uma oportunidade, tanto para o professor quanto para o aluno, de refazer o percurso com um olhar mais consciente e mais seguro, por ser acompanhado de perto pelo olhar do professor.

É claro que neste caso, o erro faz parte do jogo, porque nem todas as letras estão contidas na palavra. Nessa perspectiva Hoffman (2002) afirma que o erro não deve ser visto como um pecado, mas como respostas do aluno a certas situações. O erro passa a representar um indício, entre muitos outros, do processo de construção de conhecimentos e ganha relevância por sinalizar que o aluno está seguindo trajetórias diferentes (originais, criativas, novas...) daqueles propostos e esperados pelo professor. Assim, o erro aporta aspectos significativos para o processo de investigação.

Porque se erra menos quando se aprende mais, o processo de ensino e aprendizagem precisa acontecer, de fato. O professor precisa ensinar as crianças a pensarem sobre o que escutam, sobre o que leem, construindo significados que lhes permitam avançar entendendo o que leem, para então poderem escrever de forma abrangente. Por conta dessa ideia, esta PES sugere o uso dos jogos didáticos na alfabetização, para que essas crianças tenham a oportunidade de exercer o direito inalienável a educação de qualidade.

Uma educação, que lhes permita serem de fato cidadãos, dotados de direitos, deveres e consciência para construir um lugar melhor de convivência, aperfeiçoar talentos, construir identidades, valorizar a vida e o conhecimento, através de ações dinâmicas que devem ser compartilhadas por todos. Uma educação viva, autêntica, que valorize os seres humanos que estão

aprendendo com as melhores pessoas, a serem pessoas melhores. Onde não cabe mais o isolamento.

Segundo Demo (2001, p.50) “o erro não é um corpo estranho, uma falha na aprendizagem, ele é essencial, faz parte do processo”. Entende-se que a criança é passível do erro, quando suas descobertas vão além do programado pelo professor. Nesse momento os jogos didáticos se tornam um horizonte a ser desvendado e dominado, para que de fato ocorra o aprendizado, fonte de emancipação e autonomia.

3.6. Metodologia

Tratam-se de atividades, procedimentos, métodos, técnicas e modalidades de ensino, selecionados com o propósito de facilitar a aprendizagem. São, propriamente, os diversos modos de organizar as condições externas mais adequadas à promoção da aprendizagem (Menegolla & SantAnna, 2001, p.90).

O presente trabalho é uma investigação qualitativa. Nessa metodologia “os dados recolhidos são designados por qualitativos, o que significa ricos em pormenores descritivos relativamente a pessoas, locais e conversas, e de complexo tratamento estatístico” (Bogdan e Biklen, 1994, p. 16). Esses dados são, geralmente, dados obtidos através da experiência, buscando absorver as diversas perspectivas dos sujeitos e os fenômenos em sua complexidade sem, necessariamente, comprovar hipóteses ou medir variáveis. A abordagem qualitativa é também denominada naturalista, pois:

“[...] porque o investigador frequenta os locais em que naturalmente se verificam os fenômenos nos quais está interessado, incidindo os dados recolhidos nos comportamentos naturais das pessoas” (Bogdan e Biklen, 1994, p. 17)

Esta PES é caracterizada por uma metodologia de pesquisa, essencialmente prática e aplicada que tem por finalidade solucionar problemas reais na política de educação de alfabetização atual. Trata-se, em suma, de um estudo de caso, pois descreve os procedimentos realizados e demonstra os resultados alcançados ao longo da pesquisa. E também pode ser definido como um estudo investigação-ação, em razão de haver uma investigação por parte do educador e ação direta e concreta em relação às crianças.

Gil (1999, p.94) corrobora dizendo que: “[...] métodos de pesquisa qualitativa estão voltados para auxiliar os pesquisadores a compreenderem pessoas e seus contextos sociais, culturais e institucionais.”

Desse modo, no intuito de entender como as crianças apreendem a leitura mais facilmente definiu-se o uso dos jogos didáticos como instrumentos capazes de despertar o interesse e

aprimorar o gosto pela leitura. Constatou-se, através desta pesquisa, que as crianças não leitoras aprendem mais facilmente quando são estimuladas na sua curiosidade, e no prazer pela diversão, porque ao usar os jogos didáticos entendem que vão se divertir. Cabendo ao professor estabelecer o limite entre brincar para aprender e brincar para se divertir.

Dependendo do jogo didático, adequa-se a brincadeira de acordo com o objetivo que consta no planejamento do professor, ou seja, do objetivo depende a estratégia de ação no caso definir qual é o jogo didático que melhor atenda às reais necessidades dos referidos alunos não alfabetizados.

De outro modo, a pesquisa propõe ajustes essenciais nesse tipo de trabalho usando jogos didáticos adaptados aos interesses de professores alfabetizadores que buscam corrigir déficits de aprendizagem entre os alunos que dominam a base alfabética, mas, que ainda não leem. Assim, convencionou-se, a partir da pesquisa, utilizar os jogos preferidos das crianças, aplicando-os no processo ensino aprendizagem reforçando conceitos básicos de leitura, bem como suas estruturas elementares de construção, numa perspectiva de correção de distorções na aprendizagem e na possibilidade de aperfeiçoamento de estratégias.

3.7. Procedimentos

Quanto aos procedimentos técnicos utilizados nesta PES, tomou-se por referências bibliográficas, documentais, entrevistas, questionários aplicados na pesquisa de campo e a observação. Por meio das pesquisas realizadas com os alunos desde o início do ano letivo, foi possível verificar os níveis dos mesmos e pensar em estratégias eficazes que os atendessem tanto no coletivo, como individualmente.

Para melhorar a visualização dos métodos utilizados nesta tese, elaborou-se o Quadro 1, que reúne as etapas adotadas durante o processo de pesquisa.

Abordagem	Qualitativa
Objetivos	-Exploratória -Descritiva
Procedimentos teóricos	-Pesquisa Bibliográfica -Pesquisa Documental -Pesquisa de Campo (entrevistas, questionários) -Observação participante

Quadro 1 – Etapas metodológicas de pesquisa.

Fonte: Própria

Esta PES teve alguns objetivos de pesquisa como segue no quadro 1 de natureza exploratória e descritiva. Exploratória, pois permite uma maior familiaridade entre o pesquisador

e o tema pesquisado. Eu realizei sondagens com a turma com a finalidade de aprimorar ideias, descobrir os problemas e, posteriormente, construir estratégias e traçar possíveis soluções através das verificações de aprendizado. E também descritiva, em razão de descrever as características da experiência vivenciada ao longo da PES. Esse tipo de pesquisa estabelece relação entre as variáveis no objeto de estudo analisado.

Com relação aos procedimentos foram consultados os mais variados meios de informação, principalmente pesquisa bibliográfica. A título de exemplo, alguns autores tiveram destaque especial, Piaget (1982), Antunes (1999), Froebel (2001), Kishimoto (1995), Emília Ferreiro (1990) e tantos outros. Quanto às observações, esta pesquisa teve ação participante, em virtude da interação entre investigador (educador) e o objeto de estudo (as crianças), pois:

Os investigadores qualitativos tentam interagir com os seus sujeitos de forma natural, não inclusiva e não ameaçadoras (...). Como os investigadores estão inseridos no modo como as pessoas normalmente se comportam e pensam nos seus ambientes naturais, tentam agir de modo a que as atividades que ocorrem na sua presença não difiram significativamente daquilo que se passa na sua ausência (Bogdan & Biklen, 1994, p.68).

3.8. Questionário de pesquisa

Realizou-se no dia 23 de novembro de 2017 um questionário de pesquisa, na escola UEB Professora Luzenir Mata Roma, com as 27 crianças do primeiro ano do primeiro ciclo de alfabetização, conforme o Anexo XI. O mesmo trata de uma investigação no âmbito da tese de mestrado com objetivo de averiguar a situação dos alunos e verificar a aceitação de uma ferramenta alternativa de ensino, que neste caso, são os jogos didáticos.

O questionário é composto por perguntas diretas e indiretas, com intuito de facilitar um diagnóstico global da turma e um possível prognóstico de atividades a serem desenvolvidas que visem o prazer da criança em aprender e, conseqüentemente, um progresso em tempo hábil.

O quadro 2, contém a análise de resultados das perguntas diretas e seus respectivos percentuais de respostas afirmativas e negativas. A turma em sua totalidade afirmou gostar de estudar, inclusive usando jogos didáticos e brincar. No entanto, nem todos são alfabetizados, alguns não conhecem as letras e muitos conhecem as letras, mas, não leem. Conforme já foi citado, na turma há um aluno especial que não acompanha todas as atividades de sala de aula. Ele requer atenção e dedicação extra, mas demonstra um interesse especial pelos jogos acontecendo um momento de inclusão, em que os alunos se unem para aprender brincando.

Nessas oportunidades, além do conhecimento teórico, os alunos aprendem sobre inclusão, organização, raciocínio lógico, trabalho em equipe, a importância de ajudar o outro e o melhor de

tudo, aprendem tudo isso em uma, aparentemente, simples brincadeira. As perguntas diretas referem-se ao resultado do trabalho usando os jogos didáticos, onde as crianças foram unânimes em responder positivamente, assim como corresponde ao máximo quanto às crianças que gostam de brincar, variando de forma preocupante o número dos que ainda não conhecem todas as letras e de igual modo, os que ainda não conseguem ler. Esses percentuais revelam uma realidade que embora evidencie fragilidades no percurso, definem com exatidão ações assertivas no processo ensino aprendizagem. Das crianças entrevistadas o mínimo não alcançou bom resultado.

Perguntas Diretas	Percentual de respostas	
	Sim	Não
Você gosta de copiar aulas?	100%	0%
Você gosta de brincar?	100%	0%
Você conhece todas as letras?	88,89%	11,11%
Você já sabe ler?	77,78%	22,22%
Você gosta de estudar usando jogos didáticos?	99%	1%

Quadro 2 – Perguntas diretas

Fonte – Questionário de pesquisa

Em relação às perguntas indiretas (quadro 3), percebe-se, quase na totalidade dos alunos, uma preferência aos métodos de ensino alternativo. No entanto, uma minoria apresenta certa resistência em adotar os jogos didáticos como forma de estudo. Os jogos didáticos para o ciclo inicial são extremamente importantes para o ensino-aprendizagem, apesar de serem um método alternativo que desenvolve várias áreas do cérebro, não são utilizados com frequência nas escolas públicas no Brasil.

Perguntas Indiretas	Respostas
Assinale os jogos didáticos que você mais gosta: a) (X) Quebra cabeças b) (X) Caça-palavras c) (X) Morrer na força d) (X) Jogo da memória e) (X) Cruzadinha	95% 98% 100% 98% 97%
Você prefere estudar usando jogos didáticos ou a forma tradicional (copiar, ler transcrever do quadro...) a) (X) Tradicional b) (X) Jogos didáticos	3% 97%
Quais as letras que você conhece?	A maior parte da turma escreveu corretamente as letras do alfabeto.

Quadro 3 – Perguntas indiretas

Fonte – Questionário de pesquisa

Parece incoerente (quadro 3) uma realidade escolar que revela um percentual tão grande de alunos que preferem estudar utilizando os jogos didáticos como instrumentos facilitadores de aprendizagem, enquanto que o sistema não aceita, não investe e não prioriza esta que é a fase da

vida instrucional do ser humano de maior relevância por ser a base para a sustentação de todas as outras fases. Embora valha ressaltar que em 2012 o governo brasileiro lançou um pacto nacional pela alfabetização na idade certa, inclusive tendo na base de sua proposta o uso dos jogos didáticos.

Para corrigir essa falha na rede pública de ensino brasileiro, e, por conseguinte, alavancar os índices de alfabetizados no país, criou-se em 2012, o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Este Pacto surge como um compromisso formal e solidário assumido pelos governos Federal, do Distrito Federal, dos Estados e dos Municípios do Brasil, para atender à Meta 5 do Plano Nacional da Educação (PNE), que estabelece a obrigatoriedade de “Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do ensino fundamental”.

Para o alcance desse objetivo, as ações do PNAIC compreenderam um conjunto integrado de programas, materiais e referências curriculares e pedagógicas disponibilizados pelo Ministério da Educação, tendo como eixo principal a formação continuada dos professores alfabetizadores.⁶

Mas por que na maioria dos casos não se utilizam os materiais didáticos fornecidos pelo governo? Infelizmente, muitos professores ainda apresentam resistência em aplicar métodos alternativos de ensino-aprendizagem e acabam por bitolar os alunos ao famoso “copiar e colar”, que ainda é uma forma de ensino praticada na rede pública. O problema não é a atividade por si só, mas o tempo que os alunos passam transcrevendo longos textos para o caderno sem a devida reflexão.

As formas de ensino-aprendizado na fase inicial devem ser multifocais, ou seja, devem aparentar várias vertentes que instiguem os alunos a pensarem, a desenvolver o intelecto e não se tornarem meros copiadores.

3.9. Análise de resultados

Aproximadamente 80% das crianças em processo de alfabetização, participantes neste trabalho, desenvolveram a leitura, alcançando resultados positivos com o uso dos jogos didáticos. Motivo pelo qual, esta PES apresenta e defende o trabalho em equipe, por acreditar que o aprendizado é mais eficiente quando se aprende junto com alguém, porque ninguém faz nada sozinho, e esta proposta se baseia na filosofia de que na interação, ocorre troca de saberes pelo exercício do fazer tarefas, com o apoio do outro, o que amplia fortemente o saber de quem ensina, e de quem aprende. Em simultâneo um e outro ultrapassam seus limites de compreensão a partir

6 <http://pacto.mec.gov.br/materiais-listagem/itemlist/category/3-cadernos-do-pnaic>, consultado em 20 de novembro de 2017.

da prática, visando a ocorrência de multiplicidade de conhecimento, favorecidos, tanto pela leitura quanto pela socialização.

É nas brincadeiras e através delas que surge uma preparação para a vida, uma liberdade expressa no prazer de brincar, além da possibilidade de repetição das experiências e realização simbólica dos desejos. Isso porque os jogos didáticos são potencialmente recursos para desenvolver o pensamento, a imaginação, a interpretação e a criatividade.

Inegavelmente essa disposição dos pequenos, favorece a aquisição de conhecimentos diversos, porque a sua disponibilidade para o novo corresponde a sua capacidade de imprimir valor ao que lhe desperta interesse. Isso se torna evidente quando através da sua curiosidade materializa no seu comportamento, a apropriação de saberes, como a percepção e o respeito às regras, a socialização e o prazer da amizade, a descoberta de características e valores como marcas de seu caráter, a defesa do colega que perdeu no jogo, o senso de justiça, entre outros.

Os alunos do primeiro ano do ensino fundamental, acompanhados neste trabalho, chegaram ainda com grandes dificuldades de aprendizagem, ainda não liam e não escreviam convencionalmente. Na primeira semana foi feito um diagnóstico, onde foi oferecido às crianças materiais diversos como letras, figuras com nomes de objetos, animais, seus nomes escritos em pequenos cartões para que os identificassem e o resultado foi bem desanimador. Das vinte e sete crianças apenas 1 delas sabia ler convencionalmente, poucos conseguiam copiar seu nome completo. A maioria delas não conheciam as letras do alfabeto, alguns estavam em início do conceito de escrita, mas, sem reconhecimento de todas as letras.

Foi feito acompanhamento dos avanços individuais dos alunos, bem como os registros na educação leitura e escrita. Este trabalho teve grande relevância para a escola, uma vez que os alunos foram considerados aptos para prosseguirem na série seguinte com louvor. Tais resultados ficaram registrados em um caderno anexado aos documentos da instituição como forma de comprovação do trabalho feito.

Diante desta realidade usei como estratégia didática os jogos didáticos, tendo selecionado alguns como: a cruzadinha, o morrer na forca, o bingo de letras, de palavras e de números, o jogo da memória e o caça palavras para trabalhar a leitura em especial dos alunos em desenvolvimento. Por ser uma necessidade mais urgente, um desafio para atingirem o universo de conhecimentos a serem alcançados pela turma.

Reconhecidamente uma estratégia inteligente, criativa que facilitou muito o trabalho com as crianças, envolvendo-as, de modo a transformar o que já sabiam em oportunidade de conhecer e ter intimidade com o mesmo. Assim, os jogos didáticos, apesar de terem regras, de terem um tempo determinado, mostraram-se fascinantes para as crianças. Nesse sentido, percebi, ainda no

primeiro bimestre, avanços significativos na leitura desse grupo em especial, na escrita de palavras, e o mais importante na compreensão do que se lê e do que se escreve.

Ao aplicar os jogos didáticos percebi que as crianças identificavam e diferenciavam com mais propriedade elementos gramaticais, como por exemplo, o emprego das letras maiúsculas e minúsculas, na segmentação de palavras, na consciência leitora, no prazer das crianças em ir para a escola. Através dos jogos didáticos consegui que as crianças percebessem seus próprios avanços, não somente na leitura das palavras, e frases, mas também no conjunto de valores, atitudes e comportamentos, que se estabeleceram na relação entre o conhecimento e o modo de ensinar e de aprender.

Observei uma parceria entre professor e aluno, com mais harmonia nas relações cotidianas, de sala de aula. Os jogos didáticos proporcionaram ganhos relativamente bons, no primeiro momento, com um ensino mais dinâmico, porque na medida em que, as crianças dominavam as letras, começavam a ler e a compreender melhor o que lhes era proposto. Tornando o trabalho mais desafiador e eficiente. Muitas são as brincadeiras usando os jogos didáticos, cada uma abrangendo uma formação de grupo diferenciada. Assim, passo a explicitar melhor a experiência com cada jogo escolhido, bem como, a metodologia de cada um, seguido dos resultados obtidos.

O Gold geralmente requer que a turma seja dividida em dois grupos, sendo entregue a cada grupo um alfabeto com letras grandes e coloridas, para que sejam escolhidas e mostradas por cada membro do grupo ao seu tempo e na sua vez. Assim, a quantidade de letras que formará a palavra é mostrada aos grupos, e estabeleço uma sequência entre os membros para que escolham uma letra, com a ajuda do próprio grupo e mostre para mim, para eu saber se a letra tem na palavra ou não. Em caso de acerto, escrevo-a nos espaços em branco até completar todos os espaços e formar a palavra, ou, de outra forma, alguma das crianças de cada grupo poderem ler a palavra para todos, caso ela acerte a palavra, consegue marcar pontos para seu grupo.

Importante será se todas as crianças conseguirem acertar as letras que escolherem, pois, isso ajuda a criança fixar melhor aquela letra. Porque um dos objetivos principais dessa brincadeira é exatamente isso, ajudar as crianças que não conhecem as letras a conhecerem ouvindo os sons de cada letra diferenciando das outras como, por exemplo, diferenciar o som da letra /b/ com o som das letras /d/ e /p/. Assim como, o /gê/ de gato e o /jê/ de jeito. Outro caso é o som da letra /s/ de casa e o som da letra /z/. É um jogo democrático, porque não exclui ninguém, todos falam na sua vez e todos ouvem, porque tem o mesmo objetivo: conhecer a palavra oculta, o enigma.

Nesta brincadeira é possível se trabalhar a leitura e a escrita de letras, fonemas, sílabas, palavras e frases. De uma forma ativa e envolvente, as crianças interagem ajudando umas as outras e desse modo o professor pode perceber nas intervenções de cada membro, o que já conhecem, mas, principalmente, a atitude de tolerância, de companheirismo com que trabalham em grupo. O certo é que com a ajuda dos colegas as letras aos poucos vão sendo reveladas e a palavra ou a frase vai-se completando. Os alunos que dominam a base alfabética, na sua maioria, ganham porque aos poucos vão dominando a leitura. E no final, todos comemoram porque gostam de participar. Nesta brincadeira, no entanto, as crianças ficam livres, para decidirem quando parar, pois não se pretende cansá-los.

O morrer na força é um jogo que estimula a criança a ativar as funções psíquicas do pensamento, da linguagem, da percepção, do raciocínio lógico e da atenção, na medida em que provoca o aluno a desvendar a palavra a ser descoberta, ao mesmo tempo que inspira emoções contraditórias: ansiedade para falar primeiro e o medo de errar. Este jogo também incentiva a criança a fixar os elementos repetidos na brincadeira que são as letras, os sons e as palavras. Seguramente, as crianças apreciam esta brincadeira também pela competição e pela premiação. Eu sempre encerro a brincadeira deixando-os com vontade de brincar um pouco mais, assim na próxima estão bem dispostos a brincar.

A Gold (anexo III) é um jogo, que embora simples, constitui estímulo para que os alunos completem com letras lacunas que preenchidas formam um nome de algo que está desenhado. Torna-se desafio porque a criança deve colocar cada letra no lugar certo, para completar corretamente cada palavra. Como em todos os jogos este também é feito em grupos de duas crianças, para que uma ajude a outra a ler, trocando ideias no tempo determinado para conclusão.

As palavras a serem reveladas correspondem à figura que deve ser conhecida no repertório da criança, para facilitar a identificação, a escrita das letras dos nomes que completam cada espaço e a leitura na medida em que, a criança descobre que as letras agregam valor e cada palavra montada representa uma tarefa cumprida. E esta é uma atividade que requer parceria entre as crianças, onde brincar significa compartilhar conhecimentos já dominados, mas, que precisam ser aprimorados na prática, de modo a permitir que o aprendiz se posicione e evolua percebendo em si os avanços garantidos nesse processo de interação construtiva.

Inegavelmente as crianças evoluem bastante ao brincarem com a cruzadinha tanto na aquisição do conhecimento material que são as letras e as palavras, como na compreensão de informações, além de atitude construtiva de colaboração mútua. Este jogo foi aplicado durante todo o ano letivo, sobre assuntos diversos do rol de conteúdos. Os alunos gostam muito da cruzadinha, devido à facilidade de identificarem as letras, de escreverem os nomes da lista e de lerem com domínio de informações.

O Gold constitui-se de imagens acompanhadas dos nomes em pequenas fichas, que são usadas para assimilação e decodificação de letras e nomes, ativando na criança funções específicas de memorização. Função usada pela criança para o registro no caderno daquilo que viu. Neste jogo coloco três crianças para brincarem juntas, onde uma deve fazer os registros no caderno enquanto que as outras duas observam como esse registro é feito e se necessário fazem as correções. Eu estou sempre observando o desempenho de cada um, pois a criança que acompanha não pode permitir engano.

Ao avaliar os registros de cada aluno acompanhado percebia seus avanços na organização, na caligrafia e na ortografia com menos erros a cada vez que brincávamos, porque ensinar também é aprender, como afirma Teles (2004, pp. 40,41) “Ensinar implica humildade, nenhum de nós é uma enciclopédia e detém todo o saber. Mesmo em nossa área, nosso conhecimento, por mais estudiosos que sejamos nunca pode ser completo. Assim esta posição de “donos do saber” é simplesmente ridícula. Somos eternos aprendizes em tudo e é preciso que os alunos também aprendam esta verdade”.

A experiência de atitudes que, de certo modo, lapidam o ser humano em construção, enquanto aprendem ler as palavras e o mundo a sua volta. Capacitam-no para os desafios, não mais do jogo, mas da vida. Pois um ser humano que tenha experimentado na infância, a força que emana do conhecimento, e da valorização do seu caráter, terá mais facilidade para afirmar-se no futuro, como ser criativo, justo e equilibrado.

Outro jogo que favorece aspectos cognitivos como o pensamento, a percepção, a memória, o raciocínio bem como, o desenvolvimento intelectual, é o Gold caça palavras, pois trabalha individualmente estas capacidades. Produz na criança liberdade para encontrar palavras superando suas inseguranças, e suas inquietações, pois este jogo é um estímulo constante, por despertar a necessidade de concentração.

O jogo é feito no espaço da sala de aula, voltado para esse fim, os alunos foram divididos em duplas (figura 19). Cada dupla recebe uma folha com o caça- palavras, e ambos os componentes da dupla devem procurar as palavras que estão listadas, na parte inferior da folha, para serem lidas e ajudarem na busca. Geralmente, ganha quem encontra primeiro, todas as palavras. A brincadeira é constituída de desafio. Algumas crianças se sobressaíram mais, por suas habilidades linguísticas e sociais mais desenvolvidas.



Figura 19 – Alunos fazendo uso de uma dos jogos didáticos (caça- palavras).
Fonte: Própria

Os jogos didáticos fazem parte de um vasto conjunto de atividades criativas que precisam ser desenvolvidas visando a aquisição da leitura, entre elas, a roda de leitura (figura 20), cuja proposta inicial é manusear os livros, depois ler e, finalmente, encontrar neles palavras para serem reescritas com ajuda do alfabeto móvel. É uma tarefa rica de significados por conta da descontração na busca das palavras. Todas as crianças realizaram o trabalho da leitura das palavras no grupo e cada um na sua vez tinha que ler algo que identificasse o livro que escolheu, para em seguida compartilhar a leitura com a turma formada em regime de colaboração.



Figura 20 – Roda de leitura
Fonte: Própria

Nesse caso, destacou-se o interesse e a participação de cada um nesta atividade, o que possibilitou avanços significativos de liderança, bom desempenho, compreensão, organização e leitura, realmente eficaz; mas houve alunos dentro de suas limitações, que demonstraram força de vontade, grande potencial criativo e de atenção, para conhecer as letras e sair lendo e escrevendo, só foi possível, porque houve disponibilidade e interesse nos jogos didáticos como meios eficazes de conhecimento.

Fico imaginando as dificuldades enfrentadas por crianças que dependem exclusivamente da ação da escola para aprender, porque em média enfrentam duas greves de professores por ano. É inegável que os motivos são justos, mas a que preço? Sacrifica-se o tempo, as oportunidades das crianças, e sua disponibilidade na fase certa para aquela intervenção. Em 2016 houve greve de professores, eu senti-me constrangida em deixar aquelas crianças, decidi não participar da greve e lutar para ajuda-los. Sei que valeu a pena porque seus resultados fizeram toda a diferença na minha vida profissional e com certeza na vida deles também.

Considerações Finais

As crianças estão sempre dispostas para brincar. Seu entusiasmo diante de um brinquedo ou brincadeira revela características singulares da infância de todo ser humano. Entre elas a disposição em participar das brincadeiras, a pureza genuína que verdadeiramente as identifica, e a simplicidade na expressão do que pensam e acreditam, com uma singularidade só encontrada nelas, por revelarem em si mesmas, aquilo que realmente são: verdadeiras.

Mas ser criança também significa depender de cuidados, de atenção, de respeito aos seus direitos. E um dos direitos fundamentais da criança é a educação, tanto a educação formal quanto aquele conjunto valioso de saberes que só se adquire nas relações de convivência, quer na família, quer na escola. É a educação que materializa nas pessoas a plenitude da consciência e possibilita a conquista da dignidade.

Para tanto, se faz necessário desde os primeiros ensaios de vida, estímulos que desenvolvam aptidões, habilidades e capacidades de solidariedade, tolerância, compreensão, e amizade, além dos conhecimentos construídos socialmente. Essa construção se dá por meio da troca de experiências com o objeto em estudo, através da leitura da palavra e da leitura de mundo.

Nesse sentido, este relatório defende o uso dos jogos didáticos no processo de alfabetização, como instrumento capaz de estimular o interesse das crianças, tanto pela leitura quanto pela escrita e desenvolver o senso de responsabilidade, colaboração, participação e criatividade. Atitudes importantes numa sociedade consumista, preconceituosa e individualista, que se afasta cada vez mais dos princípios básicos: igualdade, liberdade e fraternidade.

A criança alfabetizada com jogos didáticos desenvolve não somente a leitura, mas a autonomia, a autoestima e a capacidade de aceitar as regras e a pessoa com quem brinca. Assim como o brincar estimula na criança alegria no processo de aprender, os jogos didáticos também viabilizam a convivência harmoniosa da criança consigo mesma, com o objeto de estudo e com o outro.

Essa relação deve ser mediada pelo conjunto que a escola representa, através de mecanismos, suportes e esforço coletivo, para cumprir o seu papel social: construir cidadãos conscientes e atuantes nessa mesma sociedade. Então, questiona-se: por que essa instituição ainda rejeita o uso dos jogos didáticos com a seriedade que ele requer? Este questionamento se deve ao uso do jogo como mero instrumento de diversão.

Contudo, o uso dos jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem contribui, e muito, para o amadurecimento de estruturas cognitivas, emocionais, afetivas, físicas e psicológicas,

evidenciadas na interação da criança com o meio em que está inserida. E isso pode ser comprovado através das metodologias aplicadas no 1º CEB ao longo desta PES.

Esta metodologia se baseia, em suma, em quatro etapas: verificação de aprendizado (anexo V), planejamento de aula, aplicação das estratégias de ensino e por fim, o *feedback* (ratificação do aprendizado). Inicialmente, fiz um levantamento do nível de conhecimento dos alunos, tracei estratégias de ensino de acordo com os níveis individuais, utilizei os jogos didáticos intercalado com atividades de leitura, escrita, gramática e mensalmente fazia a verificação dos avanços coletivos e individuais. Por fim, realizei a avaliação final confirmando os resultados obtidos ao longo do ano letivo.

Durante a avaliação inicial, no início do ano, pude perceber que apenas 1 aluna, entre os 27 alunos, apresentava características silábica alfabética. Os demais, em sua maioria, eram pré-silábicos. Mas essa realidade foi revertida no decorrer do trabalho, com auxílio dos jogos didáticos, dos planos de aula e das experiências com as turmas anteriores. E os resultados foram muito bons: 11 alunos já estão alfabetizados, 8 são silábico alfabéticos, 5 silábicos com valor sonoro e apenas 3 alunos são pré-silábicos. Os resultados não foram excelentes, porque ainda há alguns déficits a serem corrigidos, por exemplo, o grande número de alunos por turma, o não acompanhamento fora da sala de aula por parte dos pais, a infrequência de alguns. Esses são fatores reais e preponderantes para possíveis falhas no modelo proposto nesta PES.

Acredito que uma turma de 27 alunos para apenas 1 professor dificulta, e muito, o trabalho. O ideal seria uma turma de 15 alunos, no máximo 20, para que o trabalho fluísse de forma mais organizada e melhorasse o processo. Mas infelizmente, esse ainda é um modelo idealizado na política de ensino público atual, porque na realidade são 27 alunos ou mais por turma para apenas 1 professor e as atividades devem ser desenvolvidas de acordo com o plano de ensino.

O não acompanhamento extra sala de aula, também dificulta os resultados. Um aluno que não exercita em casa as atividades propostas pelo professor, não consegue fixar o conteúdo e nem desenvolver-se como deveria. Outro fator problemático durante a execução da PES foi a infrequência de alguns, pois um aluno faltoso prejudica toda a sistemática do ensino, além de não acompanhar as outras crianças, ainda atrapalha o desenvolvimento de novas atividades, pois, às vezes, o professor precisa parar o conteúdo para explicar assuntos que a criança já deveria saber, se tivesse frequentado as aulas ou, ao menos, estudado em casa.

Enfim, é um emaranhado de situações que acabam por comprometer o resultado final. Mas mesmo com todas essas adversidades, posso dizer que os resultados que obtive foram bons e eficazes, e as barreiras foram superadas pela disponibilidade e colaboração das crianças. Elas

realizaram, em sua maioria, com alegria todas as tarefas solicitadas, sempre atentas em participar das atividades, às vezes em duplas, às vezes em trios, e às vezes individualmente o que foi muito gratificante, visto que a maioria dos alunos conseguiu desenvolver e, entre os que não conseguiram, ainda assim, foram percebidos avanços significativos em relação à base alfabética. Entretanto, há um caso delicado na turma, em que uma das crianças avançou muito pouco, por conta das suas dificuldades cognitivas, precisando de atenção redobrada e trabalho intenso, não só no coletivo, mas também no individual, o que é quase impossível para um único professor com uma turma cheia.

Durante a PES não houve um trabalho apenas de escrita, leitura e interpretação, pois os alunos também foram incentivados através dos jogos a criarem textos, a trabalharem em equipe, a dialogarem e a se expressarem. Essa interação das crianças constituiu um pilar essencial no aprendizado. A título de exemplo, quando um dado jogo didático incentivava a troca de ideias em grupo, fazia com que o aluno aprendesse a ouvir, a contar com o outro e a respeitar os limites de direito de cada um, para solucionar o problema proposto. Essa troca de conhecimento, reflexão, tática e partilha vai além dos muros da escola, internaliza na criança valores para a vida tão necessários nos dias atuais.

Esses trabalhos realizados com as crianças do 1º ano do 1º ciclo de alfabetização com jogos didáticos requerem raciocínio, treino da escrita, não em forma de cópia, mas de construção de palavras, frases (anexo IV) e textos (anexo VII) que tenham significado concreto e que provoquem no aluno a reflexão e a criatividade. Para isso, os jogos foram disponibilizados para elas tocarem, selecionarem, identificarem, agruparem de acordo com o que foi planejado e com o objetivo para aquele momento.

Muitas foram as atividades realizadas, mas ao desenvolver a ideia do “ meu primeiro livro” (anexo VIII), foi possível perceber melhor, como os jogos didáticos facilitam o trabalho do professor e a aprendizagem do aluno. Com a autoestima elevada elas não têm medo de errar, e com isso produzem seus registros, sem o receio da exposição à crítica por parte dos colegas e do professor. Foram desenvolvidos livros pelas próprias crianças, tanto a nível de textos, como de ilustrações. Primeiramente, foi feita a leitura de um livro, no caso em questão, *A cigarra e a formiga* (fábula atribuída ao escritor grego Esopo, séc. VI a.C), e depois os alunos recontaram a história do jeito deles, através de encenações. Por fim, a turma foi dividida em duplas e lhes foi dado um tempo (duas semanas) para criarem seus livros e eles tiveram a liberdade de ilustrá-los a maneira deles e reconstruírem a história. O trabalho foi excelente, em razão de proporcionar os alunos colocarem em práticas e despertarem habilidades diversificadas: a criatividade, a partilha, a prática da escrita, a interpretação e a leitura.

É claro que os alunos tiveram muitas dificuldades, mas o fato de se sentirem desafiados a criarem e terem a liberdade de fazê-lo à sua maneira deu um toque especial à atividade. Outro exercício interessante foi a criação de textos (anexo VIII). Nesse exercício eu disponibilizava um tema e a criação da história ficava por conta das crianças, eu tirava as dúvidas, que foram muitas por sinal, e corrigia os textos juntamente com os alunos. No final, os alunos reescreviam suas produções corrigidas em uma folha e faziam os desenhos que representassem a história que estavam contando.

Com o uso dos jogos didáticos também pude perceber um interesse maior por parte dos alunos. Procurei sempre deixar a turma em forma de ‘U’ (organização em que todas as cadeiras circundam o espaço da sala) e no centro colocava TNT para forrar o chão. Era nesse espaço que desenvolvíamos as atividades. Estas alterações no espaço são coisas simples, mas que dão à criança a sensação de liberdade, de conforto e aproxima os alunos do educador.

As atividades foram planejadas e executadas de forma a participarem todos, sem exclusão, sempre dividindo a turma em grupos, tendo em mente os níveis individuais de conhecimento e a importância de concatenar crianças de diferentes níveis. Na intenção de socializar o conhecimento já adquirido e reforçar valores, como a cooperação e a solidariedade.

Cada jogo didático aplicado em sala de aula contempla algum conteúdo estrategicamente colocado no plano de ensino. A diferença para o método tradicional é a aceitação por parte da maioria das crianças. Por ser algo que remete para a ideia de diversão, de desafio, as crianças aprendem de forma mais rápida e, quando se dão conta, já estão unindo as letras, formando palavras e, conseqüentemente, lendo. E isso é extremamente gratificante porque torna o ensino prazeroso e dá a possibilidade de a criança ter um leque de aprendizado. Além dos conhecimentos básicos, aprendem desde cedo a se expressar, a ouvir o colega e com o auxílio da família, da escola, os resultados seriam ainda melhores, o que tornaria o processo, um verdadeiro trabalho em equipe.

Portanto, faz-se necessário, que se utilizem os jogos didáticos como instrumentos facilitadores da aquisição da leitura de crianças em processo de alfabetização, Sendo incluídos no programa de conteúdos e atividades que deverão ser trabalhados durante o ano letivo, sem perder de vista, a necessidade que a criança tem de interagir e responder a desafios que a estimulem em seu desenvolvimento global.

Cabe ao professor redimensionar suas práticas de ensino de forma a abrir o espaço da sala de aula não somente para os conteúdos obrigatórios, mas para a criatividade, a espontaneidade, diálogo, partilha e reflexão. Só assim, a sociedade terá uma geração preparada com os conteúdos teóricos obrigatórios e, principalmente, para os desafios do dia-a-dia e até

mesmo para a vida profissional, pois essas atividades ampliam o conhecimento dos alunos, fazem os mesmos enxergarem a vida por outros ângulos e, de fato, evoluir qualitativamente.

A seriedade e a relevância devem ser dedicadas à alfabetização, tanto pelo poder público, quanto por professores, gestores, coordenadores e pais. A criança de hoje é o adulto de amanhã. Portanto, alfabetizar é preciso no tempo certo. E é válido o envolvimento, a atenção e o cuidado com este tema pela sua grande relevância.

O objetivo principal desta PES foi demonstrar na prática do projeto de pesquisa, a importância do tema e, por conseguinte, incentivar outros professores a aplicarem os jogos didáticos e buscarem também outras ferramentas, mesmo que com poucos recursos, para que os alunos saíssem do ciclo básico sabendo ler, escrever, interpretar, criar, refletir, partilhar, dialogar e se expressar (exemplos de qualidades proporcionadas pelos jogos didáticos). Assim, este trabalho carrega em si o propósito de honrar o processo ensino aprendizagem na essência do seu ser, materializando nos jogos didáticos estratégias que viabilizem esta compreensão, estimulando não só o interesse daqueles, mais acima de tudo, a ação de todos por uma alfabetização mais eficiente.

Referências Bibliográficas

- ALMEIDA, M. *Brincar cooperativo: vivências lúdicas de jogos não competitivos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- ALMEIDA, R.. *Jogos na sala de aula: Ensino Fundamental*. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2016.
- ANTUNES, C.. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- BITTENCOURT, G.r; FERREIRA, M.. *A importância do lúdico na Alfabetização*. Trabalho de Conclusão do Curso de Pedagogia - Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia. Belém / Pará 2002.
- BRANCHER, V. R.; CHENET, N; OLIVEIRA, V. F. *O lúdico na aprendizagem*. Revista do Centro de Educação. n. 27 ed. Rio Grande do Sul, 2005.
- BRASIL. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990, de acordo com as alterações dadas pela Lei nº 8.242, 12 de outubro de 1991. Brasil, Brasília, DF. Editor e distribuidor: Subsecretaria de Edições Técnicas. Senado Federal.
- BRASIL. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil* (RCNEI). Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 1998. 3 v.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- BROUGERE, Guilherme. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- BOGDAN, R.& BIKLEN, S. *Investigação Qualitativa em Educação*. Porto: Porto Editora, 1994.
- CHARMEUX, E. *Aprender a ler: vencendo o fracasso*. Tradução de Maria José do Amaral Ferreira. – 2ª Ed – São Paulo: Cortez, 1995.
- CIENTÍFICA do ICPG, v.2, n.5, p.91-94, abr/jun. 2004
- CÓRIA-SABINI, M:A; LUCENA, R.F.. de. *Jogos e brincadeiras na educação infantil*. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- CUNHA, N.. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo. Maltese, 1994.
- DEMO, P.. *Pesquisa: princípio científico e educativo*. 8ªed. São Paulo: Cortez, 2001.
- DIMENSTEIN, G & ALVES, R. *Fomos Maus Alunos*. Campinas: Papirus, 2003.
- ÉPOCA, I. et al. *Repercussões da fadiga psíquica no trabalho e na empresa*. Revista Brasileira de Saúde Ocupacional, São Paulo, v. 8, n. 32, p. 37-45, out./dez. 1979.
- FERRARI, M. O formador das crianças pequenas. In: *Nova Escola*, 1 e outubro de 2008. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/formador-criancas-pequenas-422947.shtml?page=0>. Acesso em 26 de dezembro de 2017.
- FERREIRO, E. A escrita ... antes das letras in: SINCLAIR, Hermine (Ed.) *A produção de notações na criança: linguagem, número ritmos e melodias*. São Paulo: Cortez Editora, 1990.
- FREIRE, P. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.
- FROEBEL, F. *A educação do homem*. Trad. Maria Helena Câmara Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001.
- GARCIA, R.M.R. e MARQUES, L.A. *Brincadeiras cantadas*. Porto Alegre: Kuarup, 1990.

- GOLÇALVES, N. *O lado sério da brincadeira: um olhar para a autoestima do educador*. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.
- GOMEZ, P. *O pensamento prático do professor – a formação do professor como profissional reflexivo*. In: NÓVOA, A. *Os professores e sua formação*. Lisboa: Pub. Dom Quixote, 1995.
- HOFFMANN, J. *Avaliação na pré-escola: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança*. Vol.3. Porto Alegre: Mediação, 2002.
- HORN, C.I. *Brincar e jogar: Atividades com materiais de baixo custo*. Porto Alegre: Mediação, 2007.
- KISHIMOTO, T. M. *O Brinquedo na Educação – Considerações Históricas*, in *Idéias*, n. 07, São Paulo, 1995.
- KISHIMOTO, Tizuka Morchida. *Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação*. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- KISHIMOTO, T; SANTOS, M. W. *Jogos e brincadeiras: tempos espaços e diversidade: (pesquisas em educação)*. São Paulo: Cortez, 2016.
- KI-ZERBO, Introdução geral. In: Silvério, Valter Roberto Síntese da coleção História Geral da África: *Pré- História ao século XVI*/coordenação de Valter Roberto Silvério e autoria de Maria Corina Rocha, Mariana Blanco Rincón, Muryatan Santana Barbosa. Brasília: UNESCO, MEC, UFSCar, 2013.
- KULISZ, B. *Professores em cena: O que faz a diferença?* Beatriz Kulisz. Porto Alegre. Mediação: 2006, 128p. 2º edição.
- LAUAND, L. O xadrez na Idade Média. São Paulo: Perspectiva/Ed. da Universidade de São Paulo, 1988. (Col. Elos; v. 47.)
- LEAL, T.; RODRIGUES, S.C. Além das obras literárias, que outros livros queremos na sala de aula? In: LEAL, Telma Ferraz SILVA, Alexandro (orgs.). *Recursos didáticos e ensino de língua portuguesa: computadores, livros... e muito mais*. Curitiba: Editora CRV, 2011, v.1.
- LEITE, S. *História da Companhia de Jesus no Brasil*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1938- 1949.
- LEME GOULART, A. M. “*O Projeto Pedagógico de Maria Montessori*”. Dissertação de Mestrado, USP, 1994.
- LOPES, M.G. *Jogos na Educação: criar, fazer, jogar*. 3ª Edição. São Paulo. Editora Cortez: 2000.
- LUCKESI, C. C. *Avaliação da aprendizagem escolar*. 13º ed. São Paulo: Cortez, 2002
- MAIA, J.. *Literatura na formação de leitores e professores*. São Paulo: Paulinas, 2007.
- MAIA, M.V.C. *Criar e brincar: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem*. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014.
- MALUF, Â. *Brincar: prazer e Aprendizado*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.
- Ministério da Educação e Cultura. *Trabalhando com a Educação de Jovens e Adultos – Avaliação e Planejamento – Caderno 4 – SECAD – Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade – 2006*.
- MENEGOLLA, M. SANT’ANNA, I. Por que planejar? Como planejar? 10ª Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

- NASCIMENTO, M.N & CARNEIRO, D.. *Terra das Palmeiras: geografia e história do Maranhão*. Edição renovada. São Paulo: FTD, 1991.
- NICOLETTI, A. A. M e FILHO, R. R.G. *Aprender brincando: a utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras como recurso pedagógico*. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v.2, n.5. p.91-94, abr. /jun.2004.
- OLIVEIRA, V. *Brincar: caminho de saúde e felicidade*. In: OLIVEIRA, Vera Barros de; SOLÉ, María Borja i, Fortuna, Tânia Ramos. *Brincar com o outro: caminho de saúde e bem estar*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- PADILHA, P.R. *Planejamento dialógico: como construir o projeto político-pedagógico da escola*. 4ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- PAGANI, T.S *A entrada de uma criança na escola*. Folha de São Paulo (caderno folha equilíbrio), 12/6. (2003).
- PERRENOUD, Ph. *Escola e Cidadania: O apel da escola na formação para a democracia*. Porto Alegre, Artmed, 2005.
- PIAGET, J. (1982). *O Nascimento da inteligência na criança*. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar editores.
- PICKARD, P.M. (1975). *A criança aprende brincando*. São Paulo: Ibrasa.
- PILETTI, C.. *Didática geral*. 23ª ed. São Paulo: Editora Ática, 2001.
- RIBEIRO, L. *Para casa ou para a sala?*. São Paulo: Didática Paulista, 1999.
- RODRIGUES, E. & ROSIN, S. *Infância e práticas educativas*: Eduem; 2007.
- RODRIGUES, E. & ROSIN, S.. *Infância e práticas educativas*: Eduem; 2007.
- SANTOS, S. *Brinquedo e Infância: Um guia para pais e educadores em creche*. Petrópolis, 2004. 6. ed.
- SANTOS, S. *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.
- SANTOS, S. *O brincar na escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas*. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- SILVA, T.; GONÇALVES, K.; ARAÚJO, M. *Jogos tradicionais infantis:revivendo o passado e brincando no presente*.In: Enarel- ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 21, Florianópolis [s.n.], 2009.
- VASCONCELLOS, C. S. *Planejamento: plano de ensino-aprendizagem e projeto educativo*.São Paulo: Libertad, 1995
- VIAL, Jean. *Jogo e educação: as ludotecas*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- VYGOTSKY, L. S. *Obras escogidas*. Madrid: Visor, 1995. t.III
- VYGOTSKY, L. *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Webgrafia

ALVES, R. *Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental*. 2003. Disponível em: http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2004/GT.8/GT8_3_2004.pdf. Acessado em 21 de novembro de 2017.

BARRETO, L.; Silva, N. ; Melo, S. (2010). *A influência dos contos infantis no desenvolvimento da linguagem infantil*. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/53228/1/A-INFLUENCIA-DOS-CONTOSINFANTIS-NO-DESENVOLVIMENTO-DA-LINGUAGEMINFANTIL/pagina1.html>>. Acessado em 18 de janeiro de 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa*. Meta 5 Plano Nacional de Educação, 2012. Disponível em: <<http://pacto.mec.gov.br/historico-pnaic>>. Acessado em 21 de novembro de 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. *Plano Nacional de Educação*. PNE / Ministério da Educação. Brasília: INEP, 2001. Disponível em: <http://www.inep.gov.br/download/cibec/2001/titulos_avulsos/miolo_PNE.pdf>. Acessado em: 20 janeiro 2018.

COSTA, V. R. da. *Por que brincar é importante? Ciência Hoje*. São Paulo, 2013. Disponível em: <http://www.cienciahoje.org.br/noticia/vler/id/4004/n/por_que_brincar_e_importante>. Acessado em 19 de novembro de 2017.

It Babies. *Programação 404 anos de São Luís*. Disponível em: <<https://itbabies.net/tag/teatro/page/3/>>. Acessado em 05 de outubro de 2017.

Jornal O Imparcial. *Centro Histórico de São Luís*. Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/cidades/2016/09/a-ilha-e-os-modernos-cartoes-postais/>>. Acessado em: 05 de outubro de 2017.

LEITÃO, F. *Webfólio Investeducaonstrói*. Disponível em: <<http://fatimaleitao700984.blogspot.com.br/2008/06/9-o-papel-do-investigador-observao.html>>. Acessado em 20 de janeiro de 2018.

MARQUES, S.M. *O lúdico: Jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil*. Disponível em: <<https://pedagogiaaopedaletra.com/monografia-o-ludico-jogos-brinquedos-e-brincadeiras-na-construcao-do-processo-de-aprendizagem-na-educacao-infantil-pdf/>>. Acessado em 14 de outubro de 2017.

MEDINA, V.. *Atividades extra escolares adequadas a cada criança*. Disponível em: <<https://br.guiainfantil.com/estimulacao-infantil/200-atividades-extra-escolares.html>>. Acessado em 02 de dezembro de 2017

PICCINI, L. *Estudar e aprender- Como o cérebro aprende?*. (2015). Disponível em: <<http://estudareaprender.com/como-seu-cerebro-aprende/>>. Acessado em 21 de dezembro de 2017.

PORTAL EDUCAÇÃO. *Alfabetização: Como a Criança Aprende*. Coluna Pedagogia, 23 de outubro de 2012. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/idiomas/alfabetizacao-como-a-crianca-aprende/20183>> . Acessado em 04 de dezembro de 2017.

PORTAL DO MEC (1997). Parâmetros curriculares nacionais. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>>. Acessado em 17 de novembro de 2017.

PORTAL DO MEC (2001). Parâmetros curriculares nacionais. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf.pdf>>. Acessado em 19 de novembro de 2017.

PUC-RJ. *Procedimentos metodológicos*. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/18698/18698_6.PDF>. Acessado em 21 de janeiro de 2018.

RABELO, E. *Avaliação Novos Tempos Novas Práticas*. 2ª Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

REVISTA ÉPOCA ONLINE. *O bom professor sabe controlar o tempo de aula*. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/sergio-martinic-o-bom-bprofessorb-sabe-controlar-o-tempo-da-aula.html>>. Acesso em 20 de novembro de 2017.

SCHWARTZ, O.; MENDONÇA, Olympio Correa de. *Psicogênese da Língua Escrita: contribuições, equívocos e consequências para a alfabetização*. Disponível em: <<http://www.finom.edu.br/cursos/arquivos/2017822204354.pdf>>. Acessado em 20 de janeiro de 2018.

TEMPOJUNTO. A importância do brincar explicada por especialistas (2015). Disponível em: <<http://www.tempojunto.com/2016/01/09/especialistas-explicam-porque-brincar-e-coisa-seria/>>. Acessado em 15 de dezembro de 2017.

Anexos

Anexo I

Quadro das atividades planejadas para o 1º ano do 1º ciclo

Horário de aulas

Dia Horário	Segunda- feira	Terça- feira	Quarta- feira	Quinta-feira	Sexta-feira
07h30- 08h20	História	Português	Português	Português	Português
08h20- 09h30	História	Português	Matemática	Português	Português
Intervalo					
09h40- 10h30	Geografia	Matemática	Matemática	Ensino Religioso	Matemática
10h30-11h20	Geografia	Matemática	Ciências	Matemática	Arte

Anexo II

Planificação de um dos jogos didáticos (caça-palavras)

PLANO DE AULA
Prática de Ensino Supervisionada
Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
-Comunicação/Letramento -Leitura de imagens de história em quadrinhos.	-Ler as imagens compreendendo a continuidade dos fatos. -Contar oralmente a sua interpretação dos fatos. Identificar palavras do texto no caça-palavras.	-Identificação de palavras. -Leitura de imagens, letras e palavras. -Localização	-Texto em quadrinhos. -Jogo didático: (caça-palavras). -Caderno -Lápis -Borracha	-Observar as conversas e a execução da atividade

Processos de Operacionalização:

- No primeiro momento dar as boas vindas com música e oração; em seguida a formação do cabeçalho (lugar, data, mês, ano, nome e sobrenome).
- Leitura, compreensão e interpretação do texto em duplas.
- Fazer a conversa em duplas, discutindo sobre as imagens do texto não verbal.
- No segundo momento fazer o registro no caderno das palavras identificadas no contexto das imagens.
- Fazer a atividade aplicada através do jogo didático caça-palavras.

UEB PROFESSORA LUZENIR MATA ROMA
 SÃO LUIS, ____ DE ____ DE 2017.
 NOME: _____

K	L	M	I	O	N	P	R	S	S	T	B	O	L	A	K	L
R	E	N	R	P	M	B	V	L	M	N	P	L	T	R	S	S
S	T	O	V	N	R	T	M	O	R	A	N	G	O	T	T	V
S	Q	R	L	D	S	K	U	V	I	P	T	K	G	B	P	P
C	A	S	A	S	T	G	H	H	R	S	B	O	N	E	C	A
P	T	E	I	W	B	N	Y	P	W	X	T	R	H	Y	H	Y
R	S	K	P	L	A	R	A	N	J	A	P	X	V	R	S	S
C	N	C	O	U	P	R	T	P	Q	C	D	P	T	T	U	V
P	I	P	O	C	A	Y	X	C	O	C	O	P	X	Q	R	R
D	B	K	B	C	W	S	S	T	B	B	V	N	R	S	P	Q
M	U	R	P	D	Y	R	X	Z	Y	P	R	Y	W	U	V	A
W	V	N	W	N	K	H	C	X	U	E	K	V	W	G	B	W
T	A	T	U	O	Y	Y	D	R	W	I	P	N	R	H	C	Y
S	R	L	M	R	Q	H	P	T	H	X	T	X	K	P	T	R
M	K	S	K	T	U	Z	Y	K	R	E	V	L	O	V	R	W
O	T	T	A	P	E	T	E	H	U	P	T	D	P	Y	Z	X
P	N	P	Y	T	K	Q	V	P	T	X	K	C	A	R	R	O
Q	W	T	W	X	N	K	P	N	W	Y	U	V	R	Y	Z	Y

CARRO - LARANJA - BONECA - TATU
 CASA - BOLA - TAPETE - PEIXE
 MORANGO - UVA - PIPOCA - COCO

Anexo III

Planificação de um dos jogos didáticos (cruzadinha)

PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

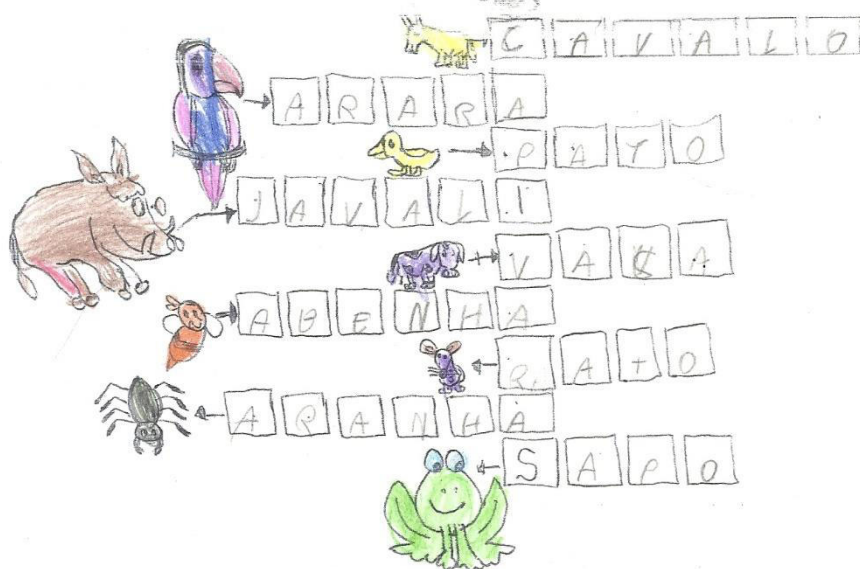
Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Comunicação/letramento Leitura do livro os bichos.	<ul style="list-style-type: none"> - Ler os nomes dos bichos identificando as letras com o alfabeto móvel. - Escrever os nomes dos bichos no caderno usando as letras móveis. - Contar as letras de cada nome - Identificar as letras iniciais e finais de cada nome. 	<ul style="list-style-type: none"> - letras - palavras - animais - quantidades - sons 	<ul style="list-style-type: none"> - livro -alfabeto móvel -jogo didático cruzadinha - caderno - lápis -borracha 	Feita através da leitura, da oralidade e da execução do jogo didático.

Processos de Operacionalização:

- No primeiro momento as boas vindas, a oração de agradecimento, a formação do cabeçalho (lugar, calendário, nome e sobrenome)
- Apresentação do livro e a leitura feita pelo professor.
- Roda de conversa sobre a importância dos animais.
- Sobre animais selvagens e domésticos.
- Aplicação do jogo didático cruzadinha dos bichos.
- Oferecer aos alunos o alfabeto móvel para manuseio, reconhecimento das letras, formação de sílabas e palavras.

2017

NOTA



~~CARVARA~~

~~ARARA~~

~~RATO~~

~~JAVALI~~

~~VACA~~

~~ABELHA~~

~~RATO~~

~~ARANHA~~

~~SAPO~~

Anexo IV

Planificação de produção de frases

PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Comunicação/letramento Leitura de imagens de animais.	Ler as imagens dos animais. Identificar e escolher os animais. Escrever frases sobre os animais. Ler as frases para a turma, falando sobre os animais escolhidos.	-letras iniciais e finais das palavras -palavras -frases	-Jogo didático (ditado mudo) -folha de xamex -lápis -giz de cera	-Através da escuta da leitura das frases -da escrita das frases.

Processos de Operacionalização:

- No primeiro momento boas vindas, com música, oração.
- Formação do cabeçalho (lugar, data, mês, ano) nome e sobrenome.
- Apresentação do jogo didático para ser manuseado a partir das imagens os alunos escolhem 5 imagens para individualmente ou em duplas para escreverem sobre elas.

1 UTELEFONECEBKO
 2 UTELEFONECIGO
 3 UTELEFONEFEDEN
 4 UTELEFONEFEDEN
 5 UTELEFONEFEDEN

1 UACARE COMEPESA
 2 UACARETACOFOME
 3 UACARSIMAXOCO
 4 UACARSIMAXOCO
 5 UACARSIMAXOCO

1 URRATOCONECETO
 2 URRATOVARRAPIDO
 3 UTELEFONECETO

1 AAVORITAVEITO
 2 AAVORITEMASCHAU
 3 AAVORITEIFOIA

1 UPOCOCODILIGO
 2 UPOCOTEICOGO
 3 UPOCOTADOTEIATISAFE



Anexo V

Verificação de aprendizagem da escrita



PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Comunicação/ o/ letramento Conto festa no céu.	-Ouvir a história com atenção. -Recontar a história oralmente para os colegas. -Escolher uma frase da história e escrever do seu jeito.	-Escrita de frases. -Leitura de frases. -Oralidade. -O valor da amizade.	-Folhas de xamex -Lápis	-Através da análise da escrita do aluno.

Processos de Operacionalização:

- No primeiro momento boas vindas, oração, formação do cabeçalho:
- Nome, lugar, data (calendário)
- O professor conta a história da festa no céu para a turma que ouvem atentamente.
- Em seguida o reconto da história pelos alunos.

UEB LUZENIR MATA ROMA
SÃO LUIS, 17 DE NOVEMBRO DE 2017
VERIFICAÇÃO DE APRENDIZAGEM DA
ESCRITA.

ALUNOS:

NÍVEL

1- Alexandre

O tatu chamou o Sapo
para uma festa no céu

2- Alexe

o tatu é um Bixinho Fielito.

3- André

O Sapo não foi para a festa no céu

Anexo VI

Exemplificação da evolução de alguns alunos do 1º CEB



PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

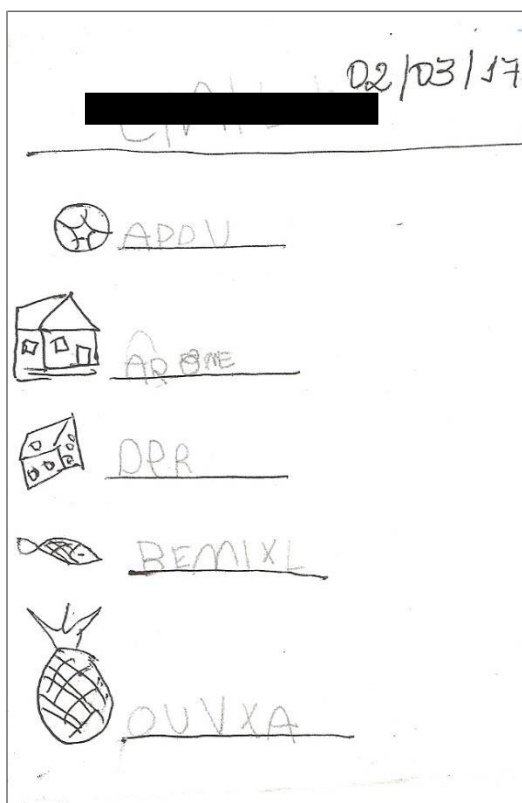
Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Leitura e escrita de palavras.	Ler a imagem do desenho. Escrever o nome da figura com autonomia.	-Leitura de imagens. -Escrita de palavras.	-Ficha ilustrada. -Lápis	Através da análise da escrita das crianças,

Processos de Operacionalização:

Propor às crianças o desafio de escrever os nomes das figuras do seu jeito, sem medo de errar.

Todas as crianças escrevem sem receio, porém colocam no papel as suas dificuldades naturais na leitura e na escrita.

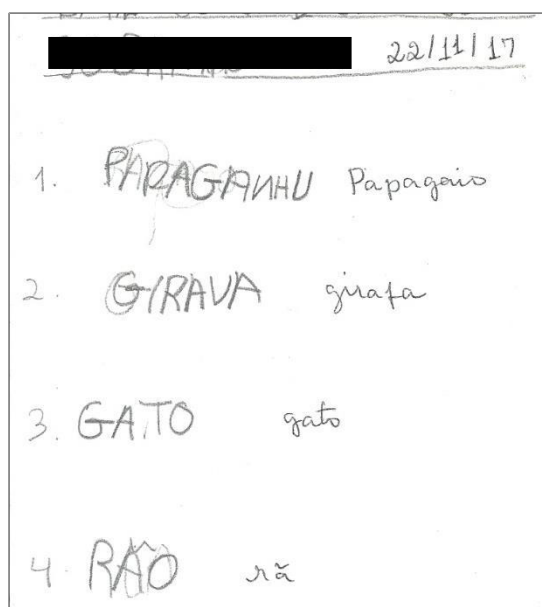


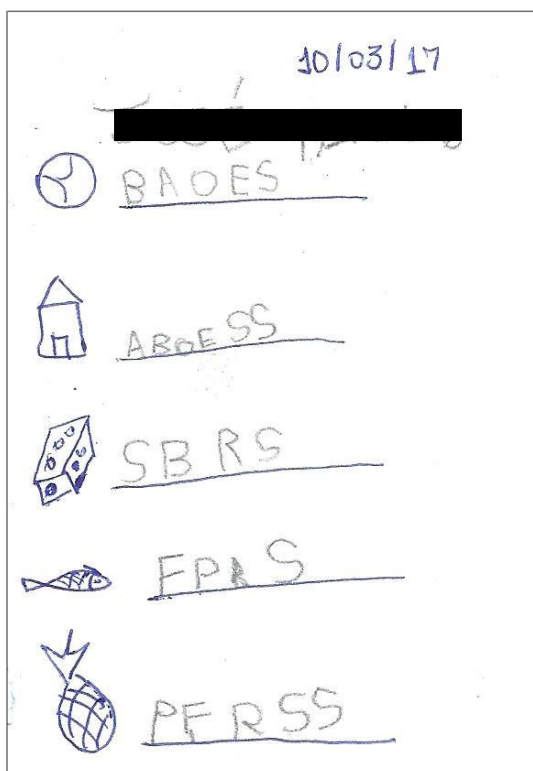
Amostrou-se dois alunos com diferentes níveis de alfabetização, de um universo de 27, para exemplificar a evolução gradativa dos mesmos.

A aluna em questão na figura ao lado demonstrava no início do ano letivo de 2017 um conhecimento básico.

Percebe-se que ela conhecia as letras escrevia sem valor sonoro, no entanto, apresentava autonomia ao fazer o registro escrito das palavras.

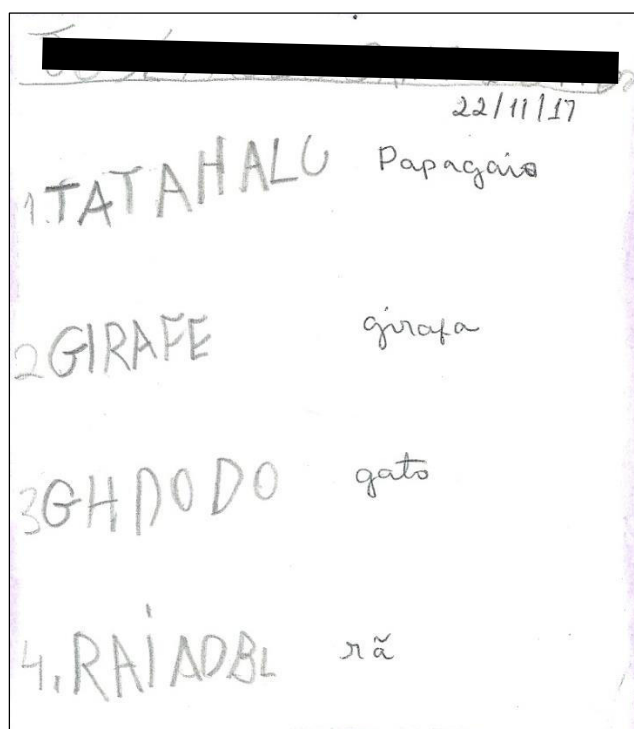
Na segunda figura referente à mesma aluna, no fim do ano de 2017, observa-se uma grande evolução, ela passou a escrever com valor silábico a maior parte das palavras.





O aluno apresentava desde o início do ano letivo de 2017 dificuldades em assimilar os valores silábicos e sonoros para as palavras.

Vê-se a melhora do aluno em questão, no entanto, ele ainda apresenta dificuldades com a escrita. Pois, o mesmo já consegue ler.



Anexo VII

Planificação- produção textual



PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Comunicação o/letramento Produção textual	Escrever um texto a partir da leitura de imagens.	Leitura. Escrita.	-Xamex -Lápis -Lápis de cor.	Através da análise da escrita e da leitura do texto.
Processos de Operacionalização: Propor às crianças a produção de um texto autoral sobre um tema comum a todos.				

U.B. PROFESSORA LUZENIR MATA ROMA
SÃO LUÍS 1 DE NOVENBRO DE 2014

A ILHA PERDIDA

ERA UMA VEZ UMA MAMÃE QUE TINHA
UM FILHINHO, ELES MORAVAM NUMA ILHA
PEDIDA, UM DIA DOIS PIRATAS QUE QUERIAM
ENCONTRAR UM TESOURO
APARECERAM NA ILHA UM OUTRO
PIRATAS TAMBEM QUERIAM O TESOURO
ENTÃO ELES CAVARAM CAVARAM.
E ACHARAM VIVERAM FELIZES PARA SEMPRE



ILUSTRADOR: THAYRAN ASSUNÇÃO FERNANDIS BARROS
AUTOR: THAYRAN ASSUNÇÃO FERNANDIS BARROS

O TESOURO E ABILEIA

ERA UMA VEZ UMA ILHA A SURRADA
UM TESOIRO ENTÃO O PIRATA APARECEU
PARA PEGAR O TESOURO, MAS ERA TARDE
DE MAIS, PORQUE ABILEIA E O FILHO COMERAM
O TESOURO, EM TÃO O BEBÊ FICOU DOENTE
E VIVERAM NA ILHA CASI FELIZES PARA SEMPRE.



Anexo VIII

Meu primeiro livro

PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Comunicação/letramento Leitura do texto A cigarra e a formiga	<ul style="list-style-type: none"> -Ouvir a história da cigarra e da formiga com atenção. -Recontar os fatos na sequência dos acontecimentos. -Escrever a sequência dos fatos. -Produzir um livro com ilustrações próprias. -Participar do bingo de palavras do texto a cigarra e a formiga. -Ler a produção textual em voz alta. 	Leitura. Escrita. Oralidade.	Texto da cigarra e da formiga. Livrinho confeccionado com folhas de xamex dobrado. Lápis Giz de cera.	Através da análise da escrita do texto da ilustração e da criatividade.

Processos de Operacionalização:

Propor aos alunos ouvir a história da cigarra e da formiga (ESOPO, séc. VI a.C.) para recontar através da escrita, na produção do conto em forma de livro.

Confeccionar um livrinho em duplas com a história da cigarra e da formiga.

Fazer um bingo com palavras do texto a cigarra e a formiga.

A Cigarra e a Formiga



Narrador: - Era uma vez... uma cigarra que vivia saltitando e cantando pelo bosque, sem se preocupar com o futuro. Esbarrando numa formiguinha, que carregava uma pesada folha, perguntou.

Cigarra: - Ei, formiga, para que todo esse trabalho? - O verão é para gente aproveitar e se divertir!

Formiga: - Mas nós formigas, não temos tempo para diversão. - É preciso guardar comida para o inverno.

Narrador: - Durante o verão, a cigarra continuou se divertindo e passeando por todo o bosque. Quando tinha fome, era só pegar uma folha e comer. Um belo dia, passou de novo perto dela a formiguinha carregava outra folha pesada. A cigarra então aconselhou:

Cigarra: - Deixa esse trabalho para as outras! Vamos nos divertir. Vamos, formigas, vamos cantar! Vamos dançar!

Narrador: - A formiguinha gostou da sugestão. Ela foi ver a vida que a cigarra levava e ficou encantada. Resolveu viver como sua amiga. Mas, no dia seguinte, apareceu a rainha do formigueiro. Tinha terminado a vida boa. Daí, a rainha das formigas falou pra cigarra.

Rainha das formigas: - Se não mudar de vida, no inverno você há de se arrepender, cigarra! - Vai passar fome e frio.

Cigarra: - O inverno ainda está longe, querida!

Narrador: - Pra cigarra, o que importava era aproveitar a vida, e aproveitar o hoje, sem pensar no amanhã. Pra que construir um abrigo? Pra que armazenar alimento?

Começou o inverno e a cigarra sentia seu corpo gelado e não tinha o que comer.

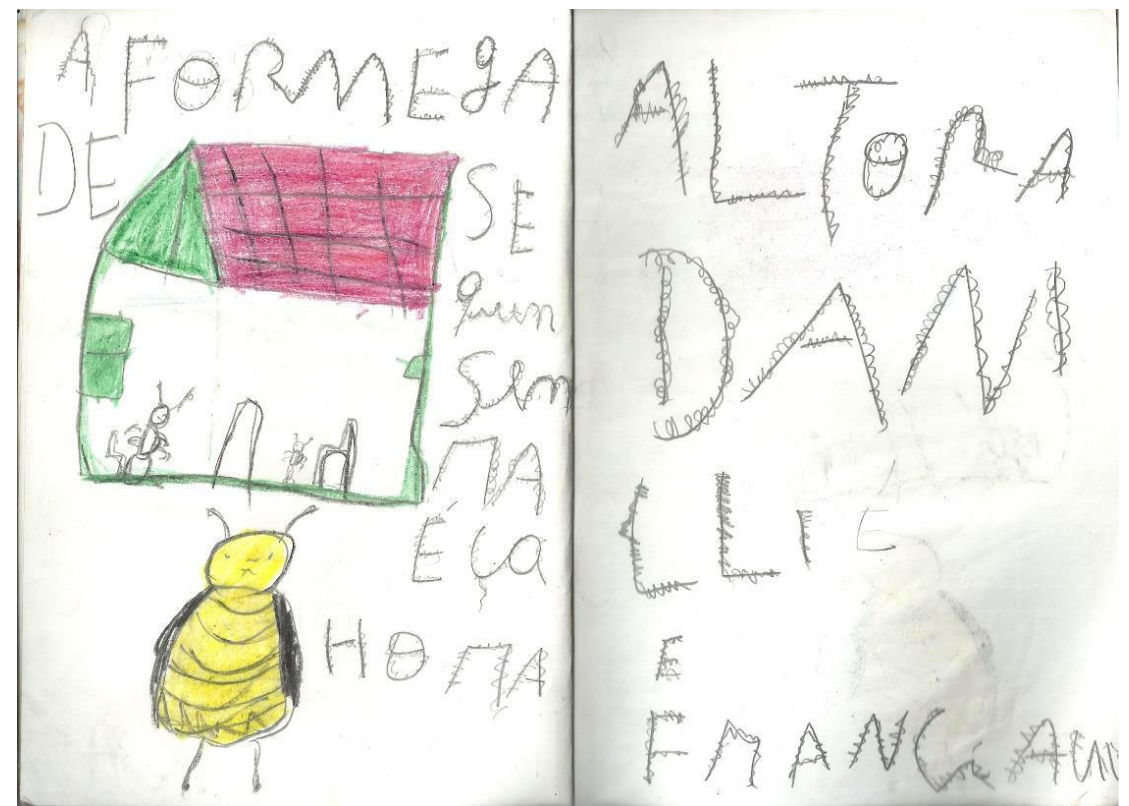
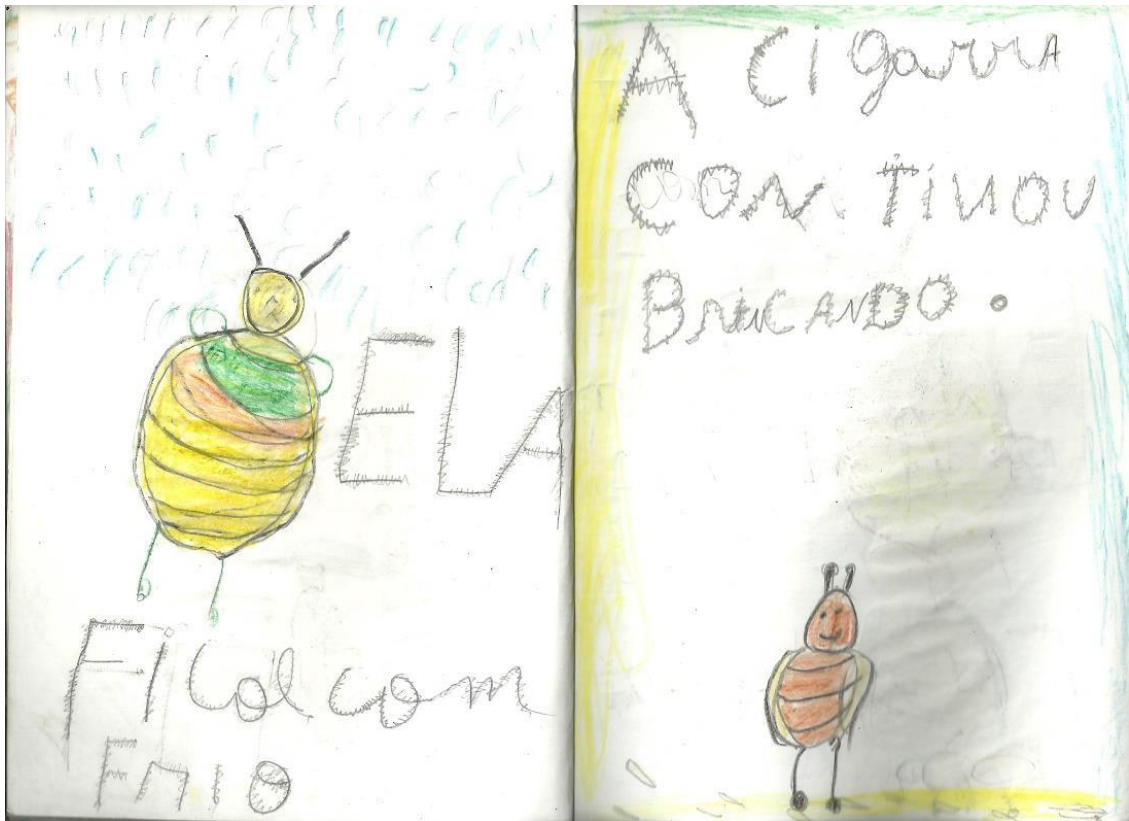
Desesperada, foi bater na casa da formiga. Abrindo a porta, a formiga viu na sua frente a cigarra quase morta de frio. Puxou-a pra dentro, agasalhou-a e deu-lhe uma sopa bem quente e deliciosa. Naquela hora, apareceu a rainha das formigas e disse à cigarra.

Rainha das formigas: - No mundo das formigas todos trabalham e se você quiser ficar conosco, cumpra o seu dever: toque e cante.

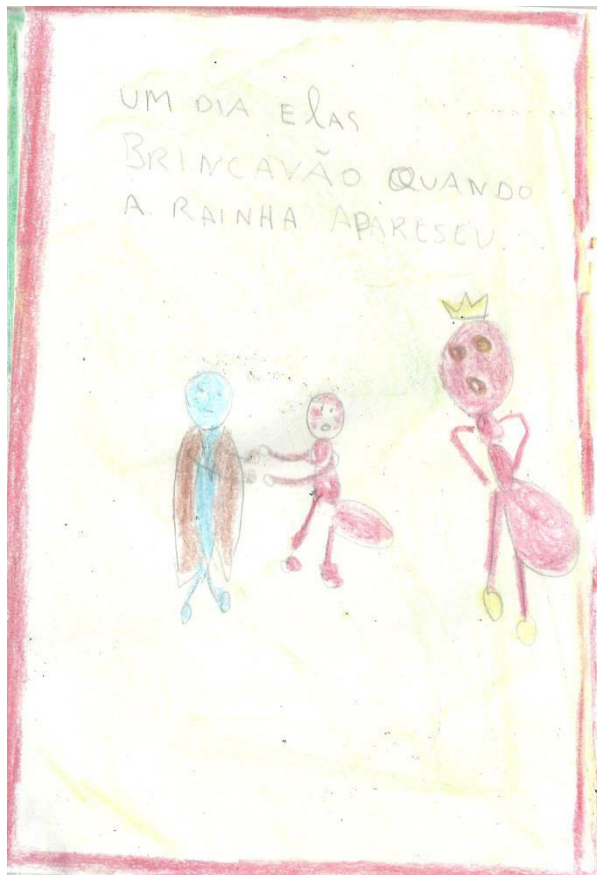
Narrador: - Foi o inverno mais feliz de sua vida.

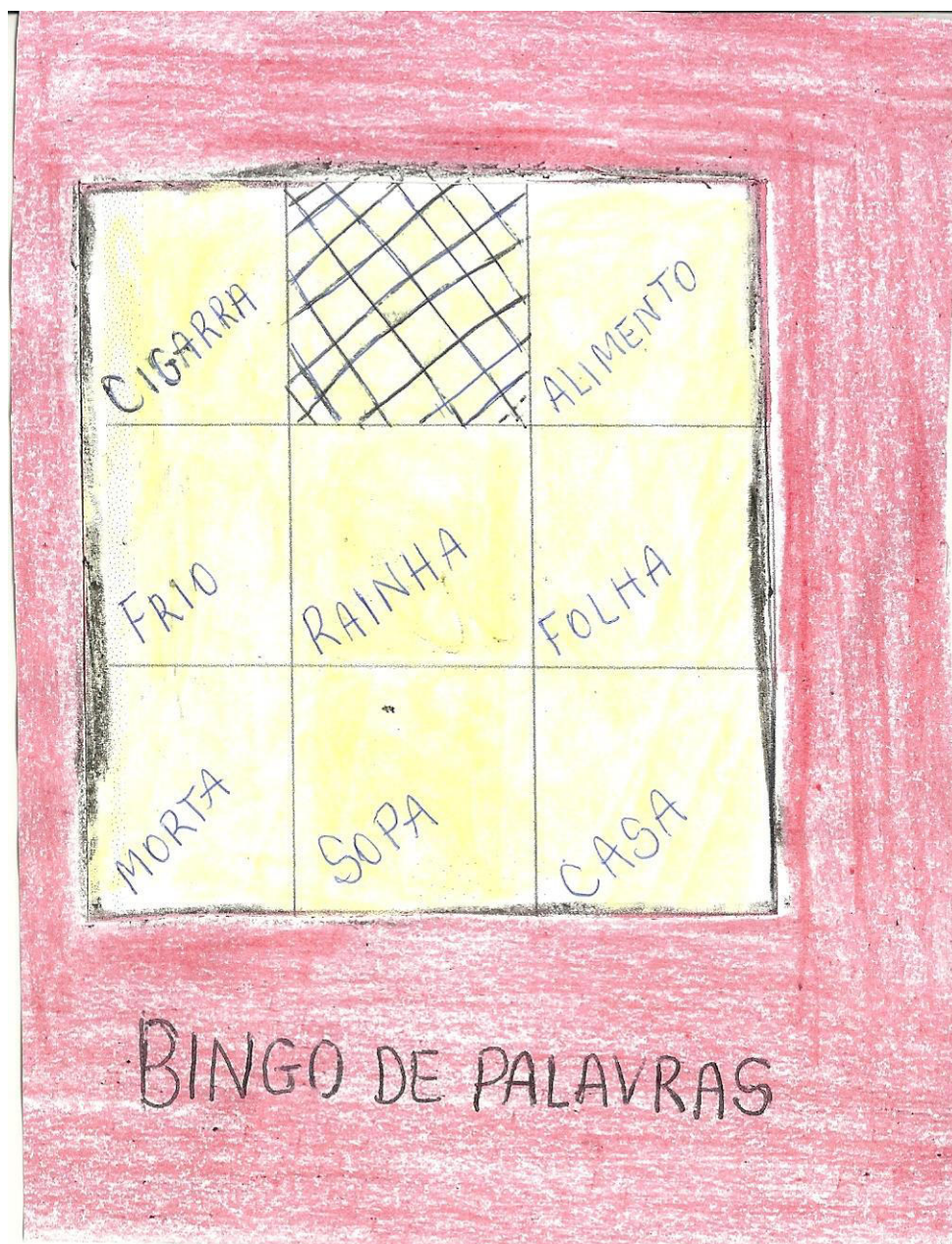
Fonte: site <http://aquieuaaprendi.blogspot.com.br/2013/06/a-cigarra-e-formiga.html>











	FORMIGA	VERÃO
FOME	CIGARRA	INVERNO
COMER	FOLHA	CORPO

BINGO DE PALAVRAS

Anexo IX

Aula de Ciências: Vírus

PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Ciências	<ul style="list-style-type: none"> - diferenciar vírus de bactéria. - conhecer os principais tipos de vírus e suas características. - conhecer as principais doenças causadas por vírus. - compreender a necessidade de adotar hábitos de higiene no dia a dia para evitar contaminação. - conhecer os principais meios de prevenção de doenças causadas por vírus. 	<ul style="list-style-type: none"> - é vírus ou bactéria? - tipos de vírus. - doenças causadas por vírus. - importância dos hábitos de higiene. 	<ul style="list-style-type: none"> - Datashow - arquivos base para aula. - cartaz - pincel 	<p>A avaliação será feita de forma contínua, através da oralidade, da escrita e da análise do trabalho e suas ilustrações.</p>

Processos de Operacionalização:

Apresentar o assunto através de um cartaz ilustrativo, seguido de questionamentos sobre o que é vírus.
 Propor aos alunos que pesquisassem sobre as principais características da estrutura dos vírus.
 Trabalhar em grupo sobre os tipos de vírus mais comuns.
 Listar as doenças causadas por vírus.

Que tal entendermos um pouco sobre Vírus?

Isso eu sei:

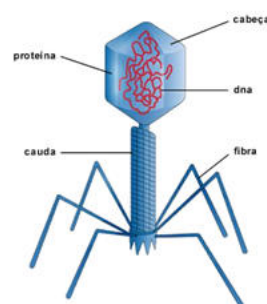
São seres que não possuem células
São constituídas por ácido nucléico
Podem ser DNA ou RNA

Mas, lembre-se: este assunto é abordado em nosso livro didático na unidade 02. No capítulo 6, páginas 66 a 79, Ciências - Vida na Terra, autor Fernando Gewandszajder.

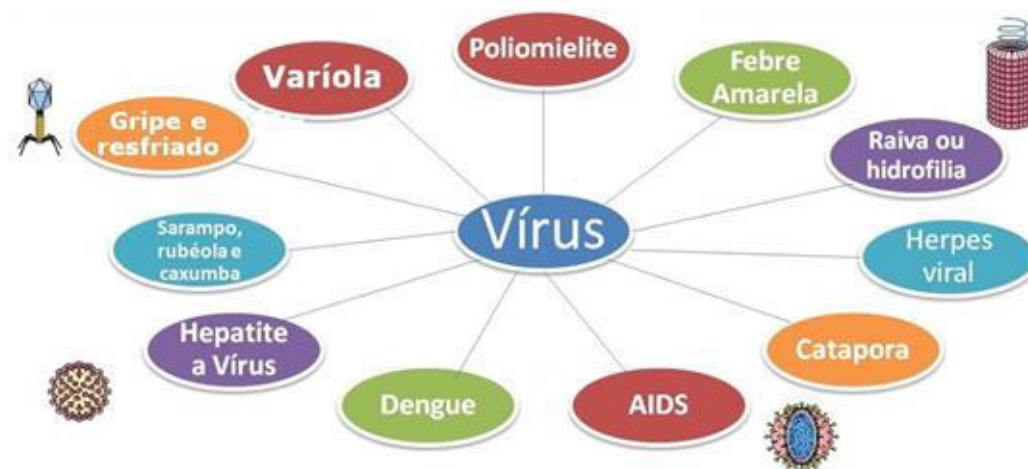


Eles são seres que não possuem células, são constituídos por ácido nucléico que pode ser o DNA ou o RNA, envolvido por um invólucro protéico denominado capsídeo.

Podemos descrever e os vírus são formados por células, não respiram e nem se alimentam com os outros seres vivos. Eles são tão minúsculos que conseguem invadir células, inclusive a de organismos unicelulares, como as bactérias e conseguem se reproduzir parasitando as células do organismo de maneira que podem causar doenças denominadas viroses.



<http://ef-7ano-ciencias.blogspot.com.br/p/estudo-sobre-virus.html>



<https://www.youtube.com/watch?v=3XPheeQGuZQ>

Anexo X

Aula de Matemáticas: Números naturais



PLANO DE AULA

Prática de Ensino Supervisionada

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto da Guarda

Área	Objetivos	Conteúdos	Recursos	Avaliação
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> - diferenciar vírus de bactéria. - conhecer os principais tipos de vírus e suas características. - conhecer as principais doenças causadas por vírus. - compreender a necessidade de adotar hábitos de higiene no dia a dia para evitar contaminação. - conhecer os principais meios de prevenção de doenças causadas por vírus. 	<ul style="list-style-type: none"> - origem dos números - operações com números naturais. 	<ul style="list-style-type: none"> - texto: a origem dos números - - cartaz - pincel - fichas 	A avaliação será feita de forma individual e coletiva, através da análise do trabalho e suas ilustrações.

Processos de Operacionalização:

Apresentar o assunto através de um cartaz ilustrativo, seguido de questionamentos sobre o que é vírus.

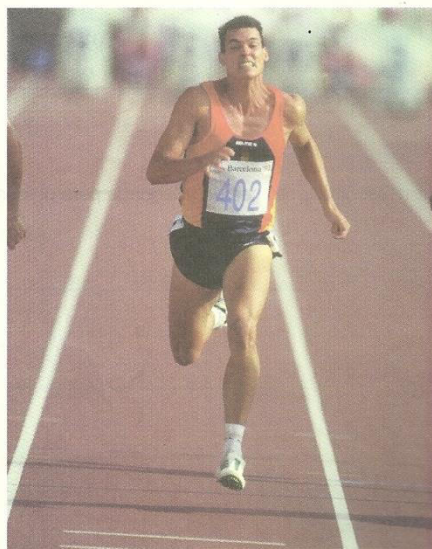
Propor aos alunos que pesquisassem sobre as principais características da estrutura dos vírus.

Trabalhar em grupo sobre os tipos de vírus mais comuns.

Listar as doenças causadas por vírus.

3

SISTEMAS DE NUMERAÇÃO



Qual o número que está identificando o atleta da foto?
Uma das maiores invenções da humanidade foi, certamente,
a do sistema de numeração decimal.

Embora a utilização do símbolo 402 pareça simples e familiar, é bom lembrar que a humanidade levou milhares de anos para construir o sistema que usamos hoje, onde os símbolos 4, 0 e 2, nessa ordem, assumem um significado.

Mas, afinal, quem inventou os números?

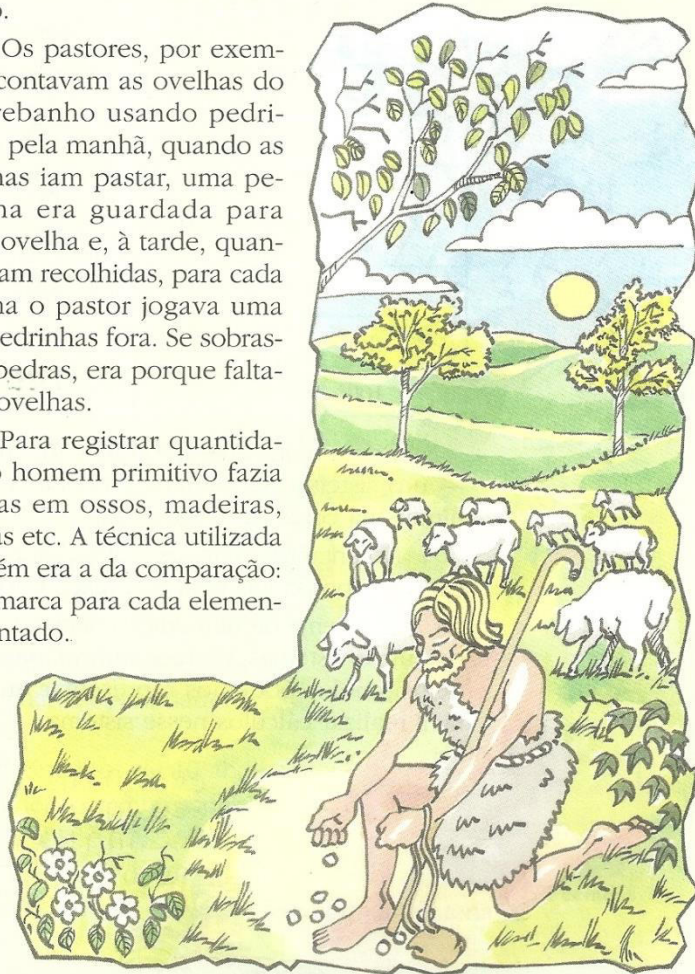
Isso não se sabe. No entanto, a necessidade de contar e de registrar quantidades faz parte da vida do homem desde os tempos mais remotos.

Mesmo antes da invenção da linguagem escrita — na pré-história —, o homem já sentia necessidade de contar e registrar quantidades. Quantas pessoas na tribo? Quantos animais no rebanho? Quantas luas se passaram desde a última colheita?

O homem primitivo contava usando técnicas de comparação.

Os pastores, por exemplo, contavam as ovelhas do seu rebanho usando pedrinhas: pela manhã, quando as ovelhas iam pastar, uma pedrinha era guardada para cada ovelha e, à tarde, quando eram recolhidas, para cada ovelha o pastor jogava uma das pedrinhas fora. Se sobrassem pedras, era porque faltavam ovelhas.

Para registrar quantidades o homem primitivo fazia marcas em ossos, madeiras, pedras etc. A técnica utilizada também era a da comparação: uma marca para cada elemento contado.



Mais tarde, a partir da necessidade de registrar grandes quantidades, o homem passou a usar símbolos para representar os números. Surgiram, assim, os primeiros numerais e os primeiros sistemas de numeração.

De lá para cá, a humanidade conheceu vários sistemas de numeração. Veja, no quadro, como alguns povos antigos representavam os números.

Símbolo atual (indo-arábico)	Egípcios	Babilônios	Maias	Romanos
1	I	▼	•	I
2	II	▼▼	••	II
3	III	▼▼▼	•••	III
4	IIII	▼▼▼▼	••••	IV
5	IIII II	▼▼▼ ▼	—	V
6	IIII III	▼▼▼ ▼▼	— •	VI
7	IIII III	▼▼▼ ▼▼▼	— ••	VII
8	IIII IIII	▼▼▼ ▼▼▼▼	— •••	VIII
9	IIII IIII I	▼▼▼ ▼▼▼▼ ▼	— ••••	IX
10	∩	◀	==	X
100	@	▼◀◀◀	☞	C

Os símbolos que utilizamos hoje para registrar quantidades — e o sistema de numeração decimal — foram criados pelos hindus há cerca de 1 500 anos.

No entanto, foram os árabes, grandes comerciantes na época, os responsáveis pela divulgação desses símbolos.

O sistema de numeração decimal, quando comparado com os outros sistemas, oferece importantes vantagens: com apenas dez símbolos podemos representar qualquer número e é mais fácil realizar cálculos nesse sistema.



Anexo XI

Questionário de pesquisa

QUESTIONARIO DE PESQUISA

Este questionário enquadra-se numa investigação no âmbito de uma tese de mestrado em docência educacional, realizada no Instituto Politécnico da Guarda. Os resultados obtidos serão utilizados apenas para fins académicos (tese de mestrado). A pesquisa foi feita na escola UEB Professora Luzenir Mata Roma com alunos e professores do primeiro ano do primeiro ciclo do ensino fundamental.

Não existem respostas certas ou erradas. Por isso lhe solicitamos que responda de forma espontânea e sincera a todas as questões.

Obrigada pela sua colaboração.

Nome: _____

Idade: 6

Sexo:



Feminino



Masculino

1- Qual é a série que você estuda?

1º ANO

2- Você gosta de estudar?

☒ sim

☐ não

3- Você gosta de brincar?

☒ sim

☐ não

4- você conhece todas as letras do alfabeto?

☒ sim

☐ não

5- Quais as letras que você conhece?

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

6- você já sabe ler?

☒ sim

☐ não

7- você gosta de estudar usando jogos didáticos?

☒ sim

☐ não

8-assinale o(s) jogo(s) didático(s) que você mais gosta.

a) ☒ quebra cabeças

b) ☒ caça-palavras

c) ☒ morrer na forca

d) ☒ jogo da memória

e) ☒ cruzadinha

9-você prefere estudar usando jogos didáticos ou na forma tradicional (copiar, ler, transcrever do quadro...)

a) ☒ jogos didáticos

b) ☐ modo tradicional